

6 2005
PLAYSTATION 2 · XBOX · GAMECUBE · GBA · PSP · DS
Ausgabe 140
€ 3,99
Österreich € 4,60 / Schweiz sfr 8,00 / BeNeLux € 4,70 / Italien,Spanien,Portugal (cont.) € 5,40
MAN!AC
MAN!AC DVD
...NZE WELT DER VIDEOSPIELE
Jetzt nur 3,99 € mit DVD
DVD
143 Minuten Laufzeit ab 16 – unzensiert
JADE EMPIRE
XXL TEST
10 Minuten Video zum Rollenspiel-Hammer
PSP-Highlights
Handheld-Sixpack: Need for Speed, Wipeout Pure & Co.
God of War
Nur für Erwachsene: Mythen-Action mit Wahnsinns-Grafik
RENNSPIEL OFFENSIVE
Im Test: Midnight Club 3, Forza Motorsport & Enthusia
16
usk
Über 80 Spielevideos:
u.a. Legend of Zelda, Area 51, Cold Winter, Doom 3 & Pirates!
Extended: Game Boy
GRATIS! 2 Riesenposter
FARCRY INSTINCTS
Schöner als Halo 2 und packender als Killzone: Die kommende Ego-Shooter-Referenz angespielt
SOUL CALIBUR 3
Infos auf DVD und im Heft: Das beste PS2-Prügelspiel
•RETRO
•NEXTGEN
•EXKLUSIV
HEFT IM HEFT!
TOMB RAIDER LEGEND
Für PS2 und Xbox: Brandheiße Bilder und Fakten



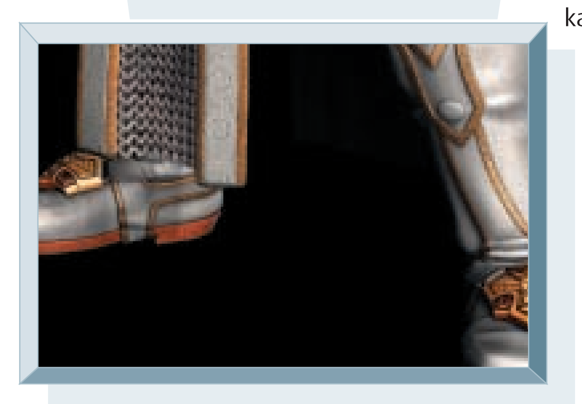


PlayStation 2









"Soul Calibur 3" (Namco, 2005)

HOCHAUFLÖSEND

1080i, 720p, HDTV, High Resolution, High-Definition-Zeitalter – Schlagwörter, an die wir uns dank der nächsten Konsolengeneration gewöhnen dürfen. Microsoft bekennt sich mit dem Xbox-Nachfolger zu hochauflösender Spielegrafik, jeder Software-Hersteller muss knackig-scharfe HDTV-Optik in seine Produkte integrieren. Wer in den USA schon einmal eine Sportübertragung mit dieser Technik gesehen hat, wird danach lange von den brillanten und extrem detailreichen Bildern schwärmen. Keine Frage: HDTV gehört die Zukunft, die hierzulande mit der Fußball-Weltmeisterschaft 2006 flächendeckend Einzug halten soll – zumindest auf dem Papier der Fernsehzeitschriften.

Denn die hochauflösende Wahrheit sieht derzeit anders aus: Etwa zehn Millionen Haushalte weltweit empfangen HDTV-Programme, erst nächstes Jahr soll in Europa die Millionengrenze durchbrochen werden. Da stellt sich zwangsläufig die Frage, wer überhaupt High-Definition-Konsolen braucht und den Segen der neuen Technik nutzen kann? Fakt ist, dass HDTV-Willige neben der neuen Spiele-Hardware auch moderne Bildschirme benötigen – und diese schlagen jenseits einem Meter Diagonale (nur dann kommen die Qualitäten wie etwa viermal so hohe Pixelzahl deutlich zum Vorschein) mit mehreren tausend Euro zu Buche. Ob sich dies der Otto-Normal-Zocker leisten kann und will, sei mal dahingestellt. Fakt ist aber auch, dass sich mit dem Beginn der High-Definition-Ära das optische Erscheinungsbild der Videospiele grundlegend verändern wird. Entsprechendes Equipment vorausgesetzt, verschwinden nerviges Geflimmere, hässliche Treppenstufen und diverse andere, auflösungsbedingte Probleme. Neidisches Hinüberschielen in den PC-Sektor ist dann nicht mehr nötig.

Bei dem geringen HDTV-Interesse in Europa (selbst in den USA nutzen zurzeit nur vier Millionen Haushalte das entsprechende Angebot) muss eine weitere Frage allerdings erlaubt sein: Sind die kommenden Next-Gen-Konsolen ihrer Zeit voraus? Falls ja, dann könnten die Hightech-Maschinen schneller in der kommerziellen Versenkung verschwinden als den Herstellern lieb ist. Hochauflösende Software kommt eben nur auf hochauflösenden Bildschirmen zur Geltung, auf Normalo-TVs verschwindet der 'Aha'-Effekt zusehends. Andererseits könnten sich PS3, Xbox 2 sowie Nintendo Revolution zum HDTV-Zugpferd entwickeln – Videospieler gelten als besonders Technik-affin, und wenn erst einmal alle Kumpel hochauflösendes Blut geleckt haben... Wer weiß?

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 10. Juni 2005. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Schenkt man den Konsolenherstellern Glauben, steht die hochauflösende Videospiele-Zukunft vor der Tür.

Werdet Ihr mit der Veröffentlichung von PS3, Xbox 2 und Nintendo Revolution auf den HDTV-Zug aufspringen oder interessiert Euch die neue Technik nicht die Bohne?

MAN!AC-MEINUNG NR. 32

- (A) Mit dem Release der neuen Konsolen startet bei mir daheim auch die HDTV-Revolution.
- (B) Bevor ich mir teures HDTV-Equipment hole, muss mich die neue Technik erst einmal überzeugen.
- (C) HDTV? Ich hab nicht mal einen 16:9-Fernseher! Ich brauche diesen SciFi-Kram nicht.

Ich besitze
○ PS2 ○ Xbox ○ NGC ○ GBA

Ich kaufe mir
○ PSP ○ Nintendo DS

INHALT



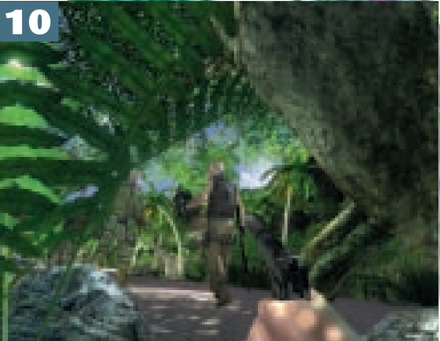
PREVIEWS

AKTUELL

SERVICE

RUBRIKEN

MAN!AC EXTENDED



10

Ab nach Montreal: Wir liefern Euch exklusive Spiel-Eindrücke vom tropischen Ego-Abenteuer Far Cry Instincts.



18

Von Hydras und anderen Monstern: God of War mischt die griechische Antike gewaltig auf.



54

Götterdämmerung: MAN!AC forscht im "Final Fantasy"-Universum nach mythologischen Anleihen.

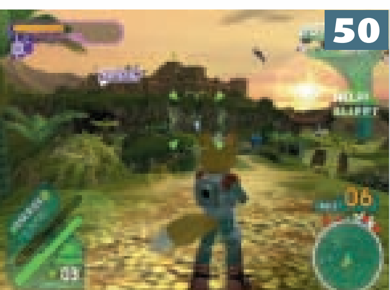
PAL-TESTS

IMPORT-TESTS

HANDHELD-TESTS



46 Bioware zieht's in den fernen Osten: Setzt das Action-Rollenspiel **Jade Empire** auf der Xbox die Erfolgsserie der Kanadier fort?



50 Hat sich das Schicksal des tierischen SciFi-Helden in der PAL-Version zum Guten gewendet? Der Test von **Star Fox Assault** klärt diese und andere Fragen.



84 Kann **Enthusia Professional Racing** dank realistischer Fahrphysik am "Gran Turismo"-Thron sägen?



98 **Unreal Championship 2: The Liandri Conflict** – Epics Arenaschlacht im MAN!AC-Testlabor.

MAN!AC

JADE EMPIRE

MAN!AC DVD 06/2005

• 87 Spiele als Video
• 143 Minuten Laufzeit

God of War • Area 51 • Lego Star Wars
Unreal Championship 2 • Star Fox Assault
Pirates!

Über 9 Minuten: Ausführlicher Test des RPG-Knallers

ENTHUSIA

Grand Prix der Rennspiele: Enthusia Professional Racing, Forza Motorsport und Midnight Club 3: DUB Edition kämpfen um die Pole Position

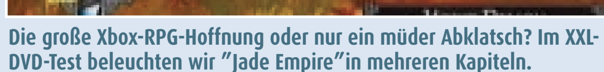
DVD VIDEO

MAN!AC Extended:

Nintendo Game Boy – Das beste Futter für den Handheld-König

Spiel-Film – Resident Evil 4

Jade Empire



Die große Xbox-RPG-Hoffnung oder nur ein müder Abklatsch? Im XXL-DVD-Test beleuchten wir "Jade Empire" in mehreren Kapiteln.

God of War

In den USA bereits der Renner: Auf DVD werfen wir einen kritischen Blick auf die technisch herausragende Mythen-Action "God of War".

Probleme mit der DVD?

Die MAN!AC-DVD läuft nicht oder fehlt? Dann schreibt eine E-Mail an: dvd@maniac.de



DOOM 3:

Doom gelaufen? Kann die Xbox-Version die grafischen und spielerischen Qualitäten des PC-Schockers halten?

Extended:

Nintendo Game Boy

Die meistverkaufte Handheld-Konsole besticht durch unzählige interaktive Süchtigmacher – wir stellen die interessantesten vor.





06-2005

über 80 Spiele als Video, 143 Minuten Laufzeit

Trailer:
The Legend of Zelda
SCAR
Soul Calibur 3
Battlestations Midway
Shadow Hearts: From the New World
Pac-Pix
Nanostray
Nintendogs
Medal of Honor: European Assault
Area 51
MotoGP 3
Spartan Total Warrior
Mercury
Coded Arms
Fire Emblem

Previews:
God of War
Cold Winter
Area 51
Pirates!
Worms 4: Mayhem
MotoGP 4
Brave

PSP News:
Ridge Racer
Need for Speed Underground Rivals
Wipeout Pure
Lumines
Untold Legends
Metal Gear Acid

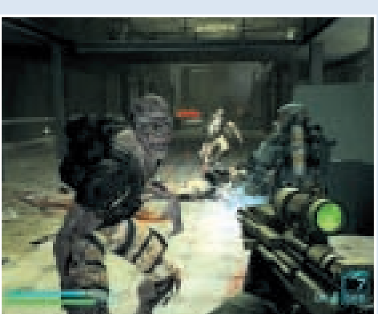
Tests:
Jade Empire
Doom 3
Forza Motorsport
Unreal Championship 2:
The Liandri Conflict
Splinter Cell Chaos Theory
Versionsvergleich
Lego Star Wars
Midnight Club 3: DUB Edition
Enthusia Professional Racing
Haunting Ground
Fire for Effect
Kessen 3 (Import)
Musashi Samurai Legends (Import)
Phantom Dust (Import)
Iron Phoenix (Import)
Stolen
MX vs. ATV Unleashed
Star Fox Assault

Test Short Cuts:
Robots
Winnie Puuh: Kunterbunte Abenteuer
World Snooker Championship 2005
Tom Clancy's Ghost Recon 2
Spikeout Battle Street
Dancing Stage Unleashed 2
Full Spectrum Warrior
Spion & Spion
EyeToy: AntiGrav

Extended:
Retro: Nintendo Game Boy
Spiel-Film – Resident Evil 4

AnyMAN!AC:
Der Videospieler-Blues

Credits / Outtakes

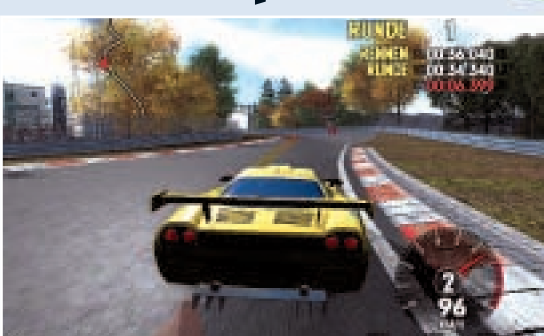


Area 51



Alles nur Lüge oder große Verschwörung? MAN!AC ergründet auf DVD die Geheimnisse der Area 51.

Grand Prix
der Rennspiele



Forza Motorsport



Midnight Club 3: DUB Edition



Enthusia Professional Racing

Virtuellen Rennfahrern bleibt keine Zeit für Boxenstopps, denn die nächsten Rasereien stehen an – natürlich auch auf DVD!

Neid kriegst du geschenkt.
Respekt musst du dir verdienen.
Es ist nicht entscheidend was du fährst –
sondern wie du fährst.
















KONAMI
inklusive aller bekannten Automarken und Hersteller
revolutionäres Visual Gravity System
einzigartige Spielmodi: Enthusia Life und Driving Revolution
überragend realistische Fahrzeugphysik
WWW.KONAMI-EUROPE.COM/GS
PlayStation®2
PlayStation 2
KONAMI
ENTHUSIA
PROFESSIONAL RACING
© 2005 KONAMI. "KONAMI" AND "ENTHUSIA" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF KONAMI CORPORATION. ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING IS A TRADEMARK
AMES, BRANDS AND ASSOCIATED IMAGERY FEATURED IN THIS GAME ARE TRADEMARKS AND/OR COPYRIGHTED MATERIALS OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
RELEASE:
04. MAI 2005
"PS" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALL RIGHTS RESERVED.
WWW.KONAMI.JP/ENTHUSIA



Far Cry Instincts

Blaue Bohnen in den Tropen: MAN!AC reiste nach Montreal, um Ubisofts kommenden Xbox-Shooter unter die Lupe zu nehmen.

XB Tod von hinten: Das Butterfly-Messer dürft Ihr nach jüngster Rechtsprechung nur virtuell schwingen.

XB Angriffe wollen geplant sein: Der Kollege des getroffenen Soldaten stürmt sofort zur nächsten Deckung.

XB Reges Treiben im Sumpflager: Dank weitläufiger Natur könnt Ihr das Camp von allen Seiten angreifen - sucht eine taktisch kluge Position!

"Far Cry Instincts" hat eine interessante Vorgeschichte: Das PC-Vorbild "Far Cry" wurde ursprünglich als "X-Isle" angekündigt und vom deutschen Team Crytek aus Coburg entwickelt. Dank kostenlosen Demos aus dem Internet wurde die Ballerei schon vor der Veröffentlichung im März 2003 als bester PC-Shooter gefeiert – und das nicht nur wegen dem überaus spannenden Solo-Abenteuer: Online-Kämpfe sind für PC-Schützen eine Selbstverständlichkeit, Zocker-Ligen wie die Netzstatt Gaming League (NGL) kündigten schon vor dem Release Preisgelder über 5.000 Euro für die besten Online-Kämpfer an. Dem "Far Cry"-Fieber soll nun auch die Konsolen-Version gerecht werden – offline wie online. Außerdem wird besonders die Xbox-Variante nicht eine einfache Umsetzung, sondern kombiniert die Stärken der PC-Vorlage mit neuen Handlungs- und Spielelementen – nämlich den Instinkten.

Insel der Verdammten

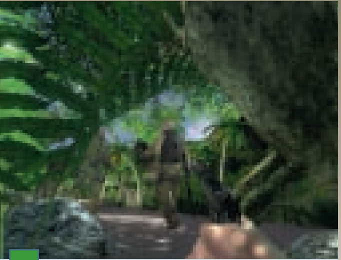
Beginnen soll das Abenteuer wie das Vorbild: Ihr steuert Bootsverleiher

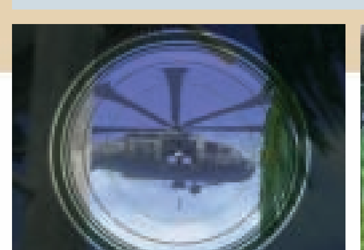
XB Wer drauflosrennt, endet im Kugelhagel: Auf offener Straße können Euch die Soldaten von weitem erspähen.

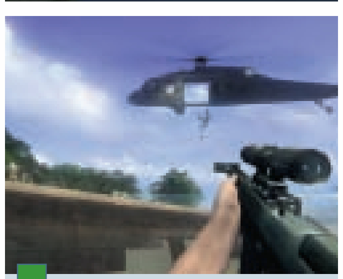
XB Kreuzfeuer vermeidet Ihr mit Schalldämpferwaffen: Ihr müsst nur aufpassen, dass gerade niemand hinsieht.


XB Die realistischen Lichteffekte kommen im Dschungel toll zur Geltung: Auch in der Xbox-Version sollen Palmen Schatten auf Waffe und Hände des Helden werfen.


XB Im Jeep durch den Dschungel: Auch als Fahrer dürft Ihr ballern, allerdings nur mit einer Faustfeuerwaffe.


XB Angreifen oder zuhören? Wer den Feind belauscht, entdeckt taktische Infos und auch mal spaßige Szenen.




XB Die Söldner haben die Insel fest im Griff: Im Notfall rufen sie Verstärkung per Helikopter!


XB Wüste Gefechte im Ferienparadies: Mit den neuen Instinkten könnt Ihr sogar stationäre Geschütze aus der Verankerung reißen. Weil das Solo-Abenteuer noch nicht fertig gestellt ist, zeigen unsere Screenshots keine Anzeigen wie Radar und Munition.

Jack Carver über einen Inselkomplex in Mikronesien. Die Südsee-Idylle hält aber nicht lange, denn an der Seite von Reporterin Valerie Cortez durchkreuzt Ihr die teuflischen Pläne einer Söldnertruppe. Deren Gen-Experimente bringen grauenvolle Monster hervor, die den Schöpfern im Laufe der Handlung auskommen. Ihr schnappt Euch MP, Shotgun und Raketenwerfer, um dem wüsten Treiben Einhalt zu gebieten: In der ersten Hälfte des PC-Abenteuers habt Ihr es hauptsächlich mit Soldaten zu tun, dann übernehmen die Ungeheuer. Auf der Xbox verläuft das Abenteuer etwas anders: Jack wird ebenfalls infiziert und gewinnt so übermenschliche Kräfte. So kann er etwa Mann und Monster mit einem Schlag niederstrecken und schneller rennen. Taktischer ist der visuelle Geruchsinn, mit dem sich Feinde verfolgen und aufspüren lassen. Außerdem wird Jack einen Nachtblick lernen, der das Level-Inventar in Grautöne hüllt und Feinde sowie interaktives Mobiliar orange markiert. Mit diesen neuen Talenten muss Jack aber haushalten, denn bei jeder Anwendung steigt der Adrenalinspiegel - dann leiden in den folgenden Augenblicken Klarsicht und Koordination.
Die Abenteuerwelt will Ubisoft zwar mit tropischer Botanik und allen Spielelementen beibehalten, die Levels werden jedoch neu arrangiert und in kleinere Abschnitte unterteilt. Dabei soll die Bewegungsfreiheit nicht eingeschränkt werden: Ihr werdet Euch aussuchen können, von welcher Seite Ihr ein Söldnercamp angreift. Außerdem ist Jack sehr agil, neben klettern und tauchen kann er sich auch auf den Rücken legen, um z.B. durch die Ritzen eines Stegs zu blicken.
Dank interaktiver Elemente wird sich das genaue Erforschen der Umgebung lohnen: Wer auf die Böschung im Rücken eines Wachtrupps schleicht, kann einen Baumstamm anschieben und sie damit überrollen. Auch die Waffen ermöglichen taktische Kniffe: Claymore-Minen besitzen im Gegensatz zu ihren "Metal Gear Solid 3"-Kollegen keinen Infrarotsensor mit festem Erfassungsbereich, stattdessen spannt Ihr manuell eine Stolperleine – an diesen Sprengladungen läuft keiner vorbei! Damit Ihr Euch traut, spektakuläre Taktiken in Betracht zu ziehen, ergänzt Ubisoft Zielhilfe und Autoheilfunktion.
Aber auch die Gegner sind clevere Krieger, die es zu überlisten gilt: Ihr sucht immer Deckung, denn im offenen Feld erspähen sie Euch auf weite Entfernung. Bei Beschuss suchen sie nicht nur eigenständig Schutz, sie arrangieren auch gemeinsame Angriffe und teilen sich auf, wenn sie Euch aus den Augen verlieren. Zudem kann der Feind alle herumliegenden Waffen nutzen – Ihr müsst aufpassen, dass er Euch nicht die Granaten vor der Nase wegschnappt!

Online-Matches

Das Solo-Abenteuer wird erstmals auf der diesjährigen Spielemesse E3 präsentiert, anspielen konnten wir bei unserem Entwicklerbesuch in Montreal den Netzwerkmodus. Hier

XB Von wegen flache Inselwelt: Ihr erklimmt Berge und bekämpft Söldner, die intelligent Deckung suchen.

Wir haben's gespielt: Für MA!NAC hat Ubisoft Montreal ein Xbox-Netzwerk aufgebaut und ausländische Journalisten als Kanonenfutter herbei telefoniert - möge die Schlacht beginnen!

XB Freiheit muss hart erkämpft werden: Wer mit dem Jetski über die Wellen reiten will, muss ihn erstmal vier Söldnern abnehmen - falls nicht noch einer im Busch döst!

kämpfen 16 Zocker online oder im LAN. Neben den üblichen Modi wie Deathmatch, Team-Schlacht und einer Variante von 'Capture the Flag' erwarten Euch noch ausgefallene Spielregeln: Im "Predator"-Modus (vorläufiger Name) wird ein Zocker mit "Instincts"-Talenten von einem oder mehreren Teams gejagt. Besonders bei nächtlichen Schlachten genießt der Einzelkämpfer taktische Vorteile. Ebenfalls viel versprechend ist der derzeit "Assault" betitelte Modus, bei dem Teams zufällig definierte Stellungen einnehmen und einige Zeit gegen die Konkurrenz verteidigen müssen. In allen Spielmodi stehen Euch die Vehikel des Solo-Abenteuers zur Verfügung - Gleitdrachen, Jeep, Buggy und Jetski. Zwei bis vier Splitscreen-Spieler müssen sich aber mit eingeschränkten Level-Features begnügen.

Eingebaut sind 15 Mehrspieler-Levels, weitere lassen sich downloaden und mit dem umfangreichen Editor selbst erstellen: Mit wenigen Klicks könnt Ihr das Gelände heben und senken, zehn Busch- und Baumarten sowie 50 Gebäude, Brücken und, Sandsackmauern sorgen für Vielfalt. Außerdem wird sich die Optik mit vier Tageszeiten und drei Themen (Busch, Strand und Sumpf) variieren lassen. Dabei könnt Ihr Euch jederzeit die halbfertigen Welten anspielen. *oe*



Far Cry Instincts

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Ubi Soft, Kanada
Hersteller:	Ubi Soft
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	September [PS2]
	September [Xbox]

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

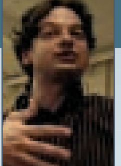
Grafisch aufwändiger Ego-Shooter, der mit umfangreichem Mehrspieler-Modus Langzeitmotivation garantieren soll.

Gamecube-Alternative

Ego-Shooter machen sich langsam rar, zumindest kommt aber noch **Medal of Honor: European Assault** für die Nintendo-Konsole.

▪ ▪ ▪ "Den Kartentransfer werden die Spieler kaum bemerken" ▪ ▪ ▪

Im Gespräch mit Alexandre Mandryka, Multiplayer Game Designer von Far Cry Instincts



MAN!AC: 15 Mehrspieler-Levels sind schon eingebaut, weitere lassen sich erstellen: Bietet der Editor die komplette Vielfalt oder bleiben manche Finessen Euch vorbehalten?

Alexandre Mandryka: Wir bauen unsere Levels mit einem komplexen PC-Werkzeug, der Xbox-Editor ist einfacher und komfortabler – mehrstöckige Festungen gehen damit nicht, man nutzt vorgefertigte Gebäude. Es handelt sich aber um die gleiche Engine mit demselben Umfang und Funktion. Alle Karten funktionieren in allen Modi, wenn die passenden Marker gesetzt sind.

MAN!AC: Welche Aspekte waren beim Design der Mehrspieler-Levels besonders wichtig?

Alexandre Mandryka: Maps kommen in drei Größen vor: Die kleinen sind für Splitscreen und dynamische Matches mit zwei bis vier Freunden ausgelegt – Fahrzeuge oder verzwickte Verstecke haben wir hier nicht zu bieten, dafür jede Menge Deckung. Die mittelgroßen Karten konzentrieren sich auf Team-Kämpfe: Es gibt zwei Festungen, die durch ein Netz aus Pfaden verbunden sind – hier werden auch erhöhte Verstecke wichtig, die Scharfschützen ein weites Schussfeld bieten. Außerdem haben wir viele Vehikel eingebaut, damit sich die Spieler flink zu Hilfe eilen können. Die großen Maps umfassen schließlich alle Elemente und mehrere umkämpfte Brennpunkte: Hier werden Stellungen mit Granatwerfern verteidigt und die Spieler brauchen Jeeps, um gemeinsam zu stürmen.

MAN!AC: Wie klappt der Kartentausch auf Xbox Live? Muss man erst Maps suchen, damit man mitspielen darf?

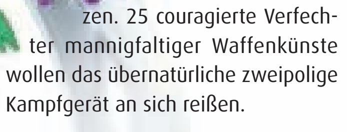
Alexandre Mandryka: Mit der Server-Funktion können die Spieler nicht nur eigene Karten verbreiten, sondern auch Karten sammeln und die eigene Xbox als Download-Archiv zur Verfügung stellen. Wer nicht suchen und experimentieren will, hat auch keine Probleme: Vor Match-Beginn wird die aktuelle Karte vom Spielleiter zu den Mitspielern übertragen, falls sie diese nicht schon haben. Das dauert nicht mal eine Minute, denn die Kartendaten benötigen weniger als 300 Kilobyte. Letztendlich soll "Far Cry Instincts" aber die Xbox-Live-Community beleben, die Kommunikation und den Austausch zwischen den Spielern fördern.



Soul Calibur 3

Playstation-2-Krieger und -Waffenträgerinnen schärft Eure Klingen: Denn Namco läutet die dritte Runde der meisterlichen Taktikprügelei exklusiv auf Sonys Konsole ein.

Wir schreiben das Ende des 16. Jahrhunderts: Der Kampf zwischen Gut und Böse spitzt sich zu und eine Meute von Abtrünnigen will nichts Geringeres als die Weltherrschaft. Um diesen egozentrischen Plan zu verwirklichen, suchen die garstigen Schurken das unheilvolle 'Soul Edge' (auch Seelenräuber genannt). Damit die Welt nicht in ein dunkles Tal des Schreckens stürzt, fertigen die besten Waffenschmiede der hiesigen Hemisphäre mit tatkräftiger Unterstützung von mächtigen Alchimisten die heilige 'Soul Calibur'-Klinge. Der monumentale Disput nimmt jedoch beunruhigende Formen an, als sich die einzigartigen Beidhänder kreuzen. 25 couragierte Verfechter mannigfaltiger Waffenkünste wollen das übernatürliche zweipolige Kampfgerät an sich reißen.



Furchtlose Klingenmeister

Das umfangreiche Kämpferportfolio umfasst altbekannte Recken wie den Samuraikrieger Mitsurugi, den edlen Ritter Raphael und Elektroprofi Voldo. Selbstverständlich schlagen sich auch brandneue Gesichter um die sagenumwobene Klinge (siehe Extrakasten) – auf Gast-Charaktere wie in "Soul Calibur 2" (wir erinnern uns an "Zelda"-Held Link auf dem Gamecube) wird bewusst verzichtet. In den prächtig inszenierten Waffenduellen stehen sich wie gehabt zwei tollkühne Recken gegenüber. Sobald sich die Waffen kreuzen, sprühen fluoreszierend Lichtfunken und bei besonders kraftvollen Chi-Attacken erhellt ein eindrucksvolles Farbenmeer das mystische Szenario. Doch lasst Euch vom gegnerischen Couleur-Hokuspokus nicht verwirren – ansonsten rempeln Euch die perfiden Antagonisten hinterhältig aus den begrenzten Arealen. Diesen unfreiwilligen Ausflug ahndet der Kampfrichter als Ring-Out, was einem K.o gleichkommt.



PS2 Ausgefallene Waffen, halsbrecherische Combo-Attacken, wunderschöne Level-Konstruktionen und ein ausdrucksstarkes Kämpferfeld – das ist "Soul Calibur 3"!

Traumhafte Welten

Trotz erbarmungsloser Kontrahenten solltet Ihr einen Blick auf die atemberaubenden Level-Konstrukte werfen: Architektonische Schloss-Meisterwerke wechseln sich mit herrlichen Berglandschaften ab – Serienkenner freuen sich zudem auf einen erneuten Floßausflug. Außerdem sorgen wildromantische Sonnenuntergänge und Windtreiben für eine lebhafte Atmosphäre. Doch hiermit geben sich die Macher nicht zufrieden: Damit Ihr noch tiefer in die "Soul Calibur 3"-Welt eintaucht, spendiert Euch Namco einen vielseitigen Kämpfer-Editor. Nach der Wahl des Geschlechts nutzt Ihr unzählige Einstellungen für die äußere Gestalt und rüstet Euren per-

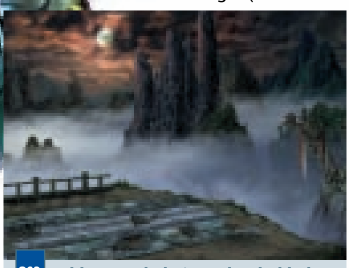
Das furchtlose Neulings-Trio

Wer braucht schon Gastcharaktere?

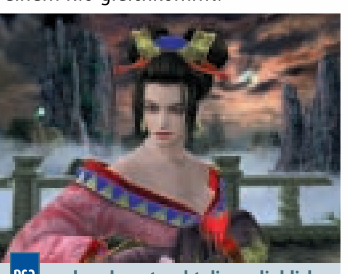
Tira: Der Todesengel aus der Dunkelheit verzaubert männliche Gegner mit seiner bloßen Anwesenheit. Selbst bei weiblichen Gegnern hinterlässt er tiefe Narben mit seiner messerscharfen Ringklinge.

Zasalamel: Der dunkle Schlächter kämpft mit seiner gigantischen Sense ähnlich träge wie Astaroth. Doch er gleicht dieses Manko mit riesiger Spannweite und unvergleichlicher Härte aus.

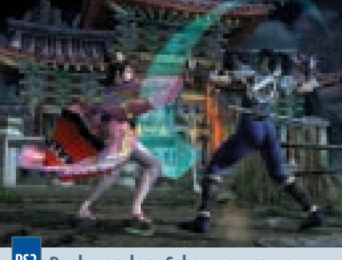
Setsuka: Vorsicht vor der flinken Schwertträgerin – denn die graziöse asiatische Kämpferin will nur eines: Rache! Dieser Umstand macht die Schirmträgerin unberechenbar.



PS2 Fahler Mondschein und Nebel laden nicht zum Rendezvous ein...



PS2 ...aber dann taucht dieser liebliche Engel auf und erhellt die Szene.



PS2 Doch vor dem Schmusen muss Setsuka Nebenbuhlerin Taki besiegen.



PS2 Weck das Tier in dir: Mitsurugi bekennt mit seinem modischen Tiger-Rock Farbe und bringt den Riesen Zasalamel arg in Bedrängnis. Auch die serientypischen farbigen Schwertschweife tragen zur dichten Atmosphäre bei.

PS2 Der überdimensionale Hochzeitsring soll Tiras ewige Liebe und Treue zu Zasalamel besiegeln...

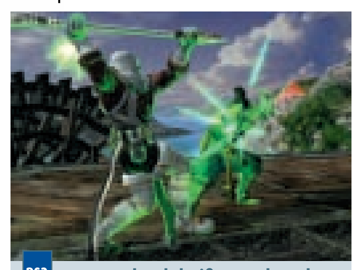
PS2 ...doch dieser kann Tiras Liebe nicht erwidern. So kommt's zu vorehelichen Problemen, der Liebesbeweis wird zur Waffe.

PS2 Eindrucksvoll: Die männliche Eiche überschattet jeden Feind.

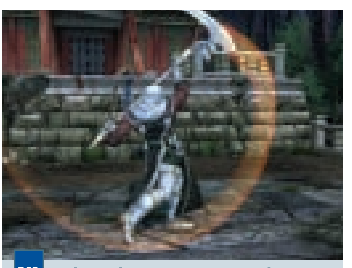
sönlichen Helden mit einem einzigartigen Kampfgerät aus.

Neue Wege

Es steckt viel Modi-Spaß in "Soul Calibur 3": Neben bekannten 'Versus'-, 'Competition' und 'Practice'-Varianten erwartet Euch ein tiefgründiger 'Story'-Modus – erfahrt hier alles über Euren auserwählten (Anti-)Helden und sammelt wertvolle Schätze und Kostüme. Letztere nehmt Ihr im Museum genauer unter die Lupe und erhascht überdies einen Blick auf die gesamte "Soul Calibur"-Serie. Strategen versuchen sich im 'Lost Chronicle'-Genre-Mix – hier würzt Namco taktische Elemente mit der hohen Kriegskunst. Online-Fetischisten ärgert hingegen Namcos Ausrede, dass "Soul Calibur 3" wegen der weltweit unterschiedlichen Internet-Infrastruktur keinen Online-Modus erhält. Stattdessen beharkt Ihr besonders fiese (CPU-)Gegner in einer internen Weltrangliste. Trotz des Online-Makels müssen sich "Tekken" & Co. ab kommenden Herbst warm anziehen: Denn die zahlreichen Neuerungen und das gewohnt ausbalancierte Kampfsystem garantieren ein wahres PS2-Beat'em-Up-Fest. *rf*



PS2 Gargamel? Ich heiße Zasalamel! Dafür gibt's Dresche, Samurai-Lump.



PS2 Tod in Schwarz: Zum Gras schneiden scheint die Sense nicht gedacht.

Soul Calibur 3

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)



Playstation 2

Entwickler:	Namco, Japan
Hersteller:	Sony
Genre:	Beat'em-Up
D-Termin:	3. Quartal

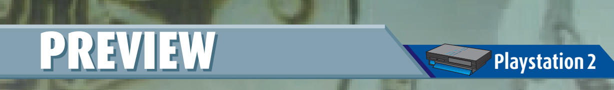
Schöner, größer und taktisch ausgereifter: Namcos dramatische Waffen-Rauferei übertrifft selbst die kühnsten Erwartungen.

Xbox-Alternative

SNK-Prügelkönige hauen sich in **King of Fighters Maximum Impact** Special-Attacken erstmals in der dritten Dimension um die Ohren.

Gamecube-Alternative

Würfel-Liebhaber mit Beat'em-Up-Ambitionen müssen sich mit Schattenboxen zufriedengeben – keine Prügel-Software in Sicht.

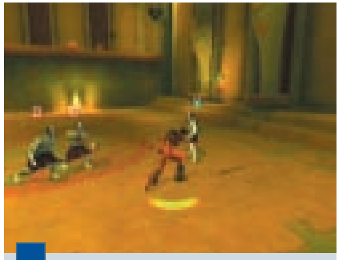


Rise of the Kasai

Sonys Cartoon-Krieger Rau ist zurück! MAN!AC legt sich mit dem außergewöhnlichen Helden an.



PS2 Durch die Augen Eures Raben erspäht Ihr die Positionen der Feinde.



PS2 Die Button-Symbole über den Köpfen markieren Eure Angriffstasten.

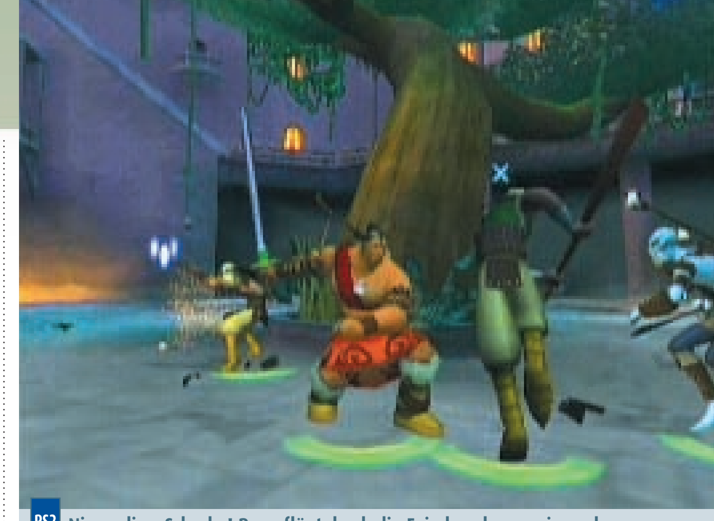
"Die Welt der Videospiele ist grausam", schluchzte ein MAN!AC-Redakteur anno 2003 aufgrund des Entschlusses "The Mark of Kri" nicht in Deutschland zu veröffentlichen. Das überzeugende Action-Adventure um den Barbaren Rau bestach mit innovativem Kampfsystem und liebevoller Präsentation. Ob dem Nachfolger "Rise of the Kasai" ein ähnliches Schicksal blüht, ist noch offen – wir konnten den Titel dennoch ausführlich unter die Lupe nehmen. Um den 'Aufstieg der Kasai' und die Erweckung einer durch sechs Siegel gebannten, finsteren Macht zu verhindern, steht Rüpel Rau seine zierliche, aber schlagkräftige Schwester Tati zur Seite. Des Weiteren schlüpft Ihr in einigen Missionen in die Rollen der Raku-Krieger Baumusu und Griz, die mit anderem Combo-Repertoire und neuen Totschlägern aufwarten.

Teamwork ist Trumpf?

Am Grundprinzip des rabiaten Schleich-Metzel-Cocktails hat sich wenig geändert: Meist huscht Ihr geduckt um Ecken, um Euch abseits der Blicke der feindlichen Häscher an eben selbige heranzupirschen. Gelingt das, löscht ein derber Genickbruch oder fieser Würgegriff das jeweilige virtuelle Lebenslicht aus. Rabe Kuzo sendet Ihr als Spion voraus – so erkundet Ihr die Stellungen des Feindes. Werdet Ihr hingegen entdeckt, schlagen die Burschen Alarm und Ihr findet Euch rasch von einer grimmigen Schar umzingelt. Mittels ausgesandtem Lichtstrahl markiert Ihr mehrere Gegner auf einen Schlag und weist diesen unterschiedliche Angriffstasten zu. Rau und seine Kollegen lassen massig Combos vom Stapel – den Wechsel Eures Schlagwerkzeugs solltet Ihr jedoch gut timen, die Fieslinge attackieren ohne Unterlass.

Die größte Neuerung stellt die KI-Unterstützung dar. Der Kollege an Eurer Seite ist jedoch Fluch und Segen zugleich: Trennen sich Eure Wege an vorgegebenen Stellen, klappen taktisches Vorgehen sowie Nach-und-Nach-Ausschalten der Wachposten fast mustergültig. Seid Ihr aber im Team unterwegs, vermasselt Euch der dämliche Kerl durch hirnloses Voranstürmen und kopflose Attacken regelmäßig die Schleich-Tour.

Auch an der Präsentation scheiden sich die Geister: Stilvolle Comic-Zwischensequenzen lassen Euch das Wasser im Munde zusammenlaufen, die Spielgrafik hingegen wirkt aufgrund trostloser Texturen und hakeliger Animationen altbacken. *ms*



PS2 Nimm dies, Schurke! Rau pflügt durch die Feindesscharen – je nach gezogener Klinge variieren Angriffsschläge und Combomanöver.

Rise of the Kasai

Playstation 2

Entwickler:	Sony, USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	nicht bekannt

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

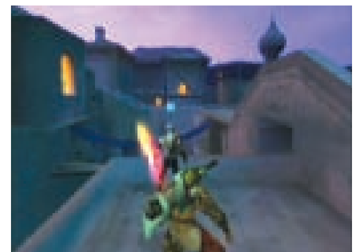
Spannende Stealth-Action mit durchdachtem Kampfsystem – KI und Optik hingegen wirken noch unausgereift.

Xbox-Alternative
Fantasy-Setting und Schwertkämpfe finden Ende des Jahres in Gauntlet Seven Sorrows ein Xbox-Zuhause.

Gamecube-Alternative
Link-Fans horchen auf: Der grün gekleidete Jüngling soll mit **The Legend of Zelda** in neue Spielspaßregionen vorstoßen.



PS2 Griz und Baumusu praktizieren, was Fans japanischer Zeichentrickfilme für Erwachsene längst wissen: Traue nie einem Tentakelmonster!





PS2 Pirscht Euch auf leisen Sohlen an (oben) und murkst die Kerle ab.



God of War

Wo ein Spartaner hinhaut, bebt die Erde: In Sonys antikem Edel-Abenteuer werden griechische Mythen spektakulär aufgemischt.

Dumm gelaufen: Das von der amerikanischen Fachpresse in höchsten Tönen gelobte "God of War" wird in Deutschland nicht erscheinen (siehe Kasten) – wir haben trotzdem die US-Fassung durchgespielt und überprüfen, was am Hype dran ist. Der Spartaner Kratos war ein erfolgreicher Schlachtherr, bis er den Kriegsgott Ares um Hilfe bitten muss: Zwar dreht er so einen Krieg zu seinen Gunsten, muss aber einen schrecklichen Preis dafür zahlen, der ihn nur noch mit einem Gedanken zurücklässt – Rache an Ares, der ihm alles geraubt hat.



PS2 Manche größeren Standardgegner könnt Ihr entweder normal oder mit einem speziellen Finisher erledigen.



Tour durch Griechenland

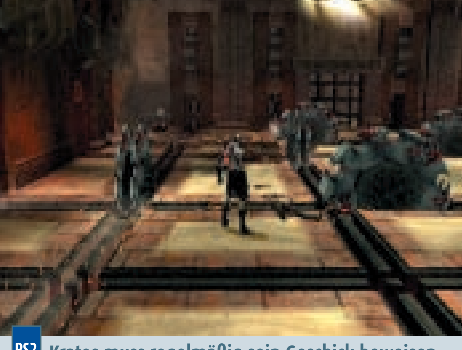
Bei "God of War" kämpft Ihr Euch durch epische Szenarien der griechischen Antike: Auf Eurer Reise durchquert Ihr nicht nur Schauplätze wie das alte Athen, den legendären Tempel von Pandora oder Hades' Totenreich, sondern müsst Euch der Monsterscharen der hellenischen Mythen erwehren. So kreuzt bereits zu Beginn eine gigantische Hydra als Zwischenboss Euren Weg, aber auch Medusen, Minotauren, Satyren oder Höllenhunde wollen Euch ans Leder. Als Kratos' Hauptwaffe dienen die 'Chaos-Klingen', ein Paar Kurzschwerter, die durch Kettenstränge mit seinen Unterarmen verbunden sind. Auf Knopfdruck schlitzt Ihr Gegner in der Nähe auf oder wehrt Kontrahenten auf Distanz ab. Sony Santa Monica setzt auf einfache Steuerung, mit der jeder klar kommt: Ihr benötigt nur zwei Knöpfe für beeindruckende Angriffs-Combos. Rüstet Ihr Euer Metzelwerkzeug auf, werden nicht nur die Standardschläge wuchtiger, Ihr könnt auch per Schultertaste noch gewaltigere Attacken ausführen. Als besonderen Clou müsst Ihr viele Feinde nicht zwingend mit der Waffe niederstrecken: Habt Ihr dickere Brocken geschwächt, könnt Ihr sie greifen und z.B. durch flottes Knopfhämmern oder einfache Rhythmus-Einlagen per Finishing Move ausschalten.

Kraft der Götter

Der restliche Götter-Pantheon unterstützt Euch indirekt nach Kräften: Im Laufe des Abenteuers lernt Ihr magische Blitz- und Rundumattacken, versteinert mit Medusas Blick Bösewichte oder ruft Hades' Seelen als mystische Lenkgeschosse herbei. Kämpfe bestimmen zwar den Großteil von "God of War", doch durchdachte Rätseleinlagen lockern das Geschehen ebenso auf wie teils unerwartet knifflige Geschicklichkeitspassagen, wenn Ihr z.B. hoch über der Erde über rotierende Röhren balancieren müsst. Frust kommt dennoch erfreulich selten auf: Der einfache Schwierigkeitsgrad wird seiner Bezeichnung gerecht. "God of War" bietet für jeden Zocker eine passende Einstellung und hat es nicht nötig, unerfahrenen Kriegern nach "Ninja Gaiden"-Art eine lange Nase zu machen. Bis zum großen Showdown mit Ares braucht Ihr ca. 10-15 Stunden, die es in sich haben: Der fabelhaft designte Spielablauf leistet sich keinen einzigen Hänger, edel gerenderte Zwi-



PS2 Hell's Bells: Erledigt die kleinen Cerberi möglichst flott, sonst werden sie prompt zu großen Exemplaren.

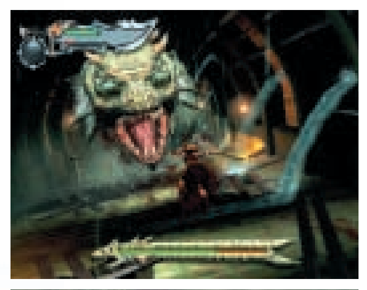


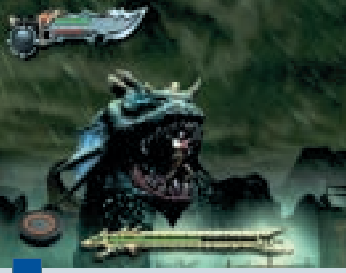
PS2 Kratos muss regelmäßig sein Geschick beweisen. Wer ungestüm losprescht, wird hier klein gesägt.



PS2 In Pandoras Tempel hetzt Ares eine ganze Horde Zentaurenmonster auf Euch.







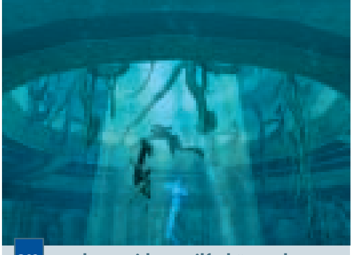
PS2 Die Hydra-Köpfe besiegt Ihr mit Geduld und Knopfgehämmere (unten).



PS2 Kratos' Chaos-Klingen sorgen nicht nur für schicke Lichteffekte, sondern entfalten nach mehreren Aufbesserungen tatsächlich schier göttliche Durchschlagskraft.



PS2 Kampf ist zwar Trumpf, doch gelegentlich braucht's auch die grauen Zellen: Nur wer die Kiste taktisch klug schiebt, schafft sie unbeschadet ans Ziel.



PS2 Mit magischen Attacken setzt Ihr mehreren Feinden auf einmal zu.

PS2 Dank Poseidons Hilfe könnt Ihr später auf Tauchgang gehen.

schensequenzen erzählen die motivierende Story in Häppchen, die stets Lust auf mehr machen – über die teilweise völlig unnötigen (und hierzulande bekanntlich besonders problematischen) Gewaltexzesse darf man sich allerdings zu Recht wundern, denn gebraucht hätte es Kratos' Abenteuer sicher nicht.

Die volle Wucht

Auch technisch setzt "God of War" Maßstäbe auf der PS2: Die bombastische Optik wird den epischen Ansprüchen der Thematik fast immer gerecht. Charaktere überzeugen mit feinen Animationen, während die stets in stimmungsvollen Farben gehaltenen Umgebungen keine Details vermissen lassen. Gelungen gewählte Kameraperspektiven setzen alles beeindruckend in Szene. Nur selten habt Ihr keine gute Übersicht oder stört (dann allerdings auffälliges) Tearing die Illusion, die durch einen majestätischen orchestralen Soundtrack und rundum gelungene Synchronstimmen verstärkt wird.

Technisch stark, spielerisch großartig: "God of War" ist ein erstklassiges Action-Adventure und ein Schmuck für jede PS2-Spielesammlung, der die erschwerten Beschaffungsmühen auf jeden Fall rechtfertigt. *us*

Gottloses Deutschland?

Auftrittsverbot für Kratos

Dass es im antiken Griechenland grob zuging, ist reichlich bekannt – für die USK waren die (zugegeben teils übertrieben) harten Einlagen allerdings zu viel. Im Gegensatz zum ebenfalls recht heftigen lateinischen Kollegen "Shadow of Rome" von Capcom scheiterten die Abenteuer des spartanischen Rächers: Kratos' blutigem Feldzug blieb jegliche Alterskennzeichnung versagt. Das zieht zwar nicht automatisch Folgen nach sich – siehe jüngst z.B. Ubisofts "Cold Fear", das trotzdem (noch) normal in den Läden steht –, birgt aber im Gegensatz zu offiziell als 'ab 18'-tauglich abgesegneten Titeln die Gefahr, doch später indiziert zu werden. Über Sinn und Unsinn dieser Praxis ließe sich lange diskutieren, für deutsche Zocker hat die verweigerte USK-Marke jedenfalls handfeste Konsequenzen: Da Sonys Firmenpolitik darin besteht, Spiele ohne Freigabe grundsätzlich nicht zu veröffentlichen, kommt "God of War" hierzulande definitiv nicht offiziell in die Läden. Das ist bedauerlich für volljährige PS2-Spartaner, aber zum Glück nicht hoffnungslos. Da sich Rest-Europa nicht mit solchen Hindernissen rumschlagen muss, lässt sich z.B. über fähige Fachhändler voraussichtlich ab Juni eine europäische PAL-Fassung ergattern.

God of War

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Sony Santa M., USA
Hersteller:	Sony
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	nicht geplant

Bombastisch und brachial: großartig präsentiertes Action-Epos mit toller Spielmechanik und spannender Story.



Xbox-Alternative

Nicht ganz so grob, sondern etwas taktischer geht es ab September in **Spartan: Total Warrior** für Microsoft-Historiker zur Sache.

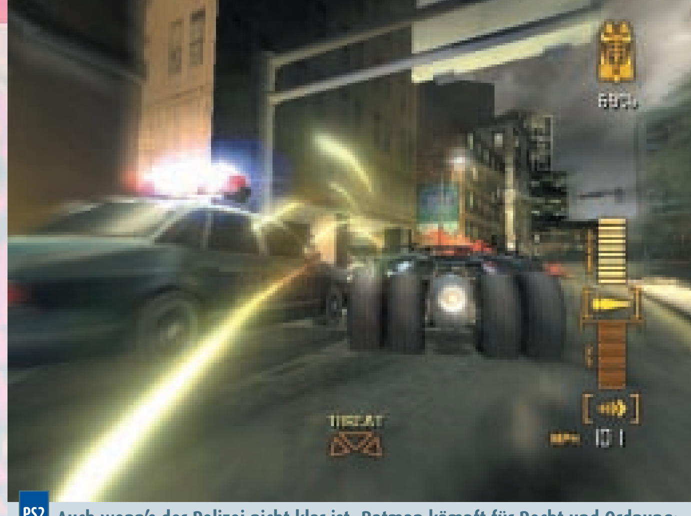
Gamecube-Alternative

Auch Nintendo-Krieger müssen nicht darben: Für ihren Würfel wird **Spartan: Total Warrior** ebenfalls erscheinen.

Batman Begins

Jeder verdient eine zweite Chance – erst recht gequälte Superhelden. MAN!AC schleicht sich mit Lizenzopfer Batman erstmals durch sein neues Abenteuer.

"Schlagabtausch ohne Tiefgang", "innovationsloses Spieldesign", "katastrophaler Totalausfall" – die Kritik an den letzten beiden "Batman"-Spielen fiel zu Recht verheerend aus. Verständlich, dass ein erneuter Software-Auftritt des Superhelden auf wenig Gegenliebe stößt, eher mit Schrecken zur Kenntnis genommen wird. Doch es gibt Grund zur Hoffnung: Statt die geschundene Lizenz weiter auszuschlachten, wagt Publisher-Riese EA mit einem frischen Konzept einen Neuanfang. Basierend auf dem kommenden Kinofilm von Christopher Nolan kehrt Batman zu seinen dunklen Comic-Wurzeln zurück und wandelt auf den Spuren von Sam Fisher. Was den schwarzen Ritter letztlich mit dem Superagenten verbindet, konnten wir anhand einer frühen PS2-Fassung überprüfen.

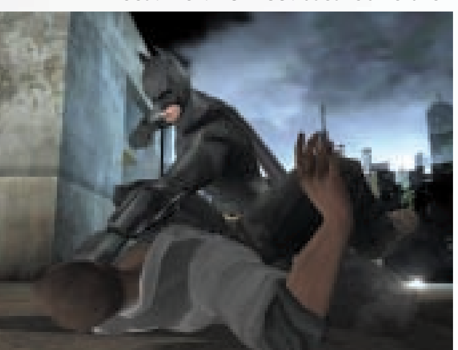


PS2 Auch wenn's der Polizei nicht klar ist, Batman kämpft für Recht und Ordnung: Leider gehört die Beachtung der Verkehrsregeln nicht dazu.

Phönix aus der Asche

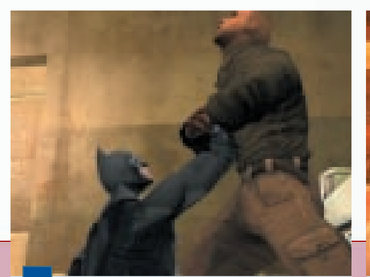
Im Blickpunkt des Geschehens stehen Batmans erste Schritte zum prominentesten Beschützer von Gotham City. Namhafte Nemesis des jungen Retters wird im Spiel wie Film vom Herrn der Angst – Scarecrow – verkörpert. Bevor's zum Showdown mit der schurkischen Vogelscheuche kommt, wollen zahlreiche Handlanger und Kleinkriminelle vermöbelt werden. Doch statt sich mit dem niveaulosen Gekloppe seiner Vorgänger abzugeben, präferiert der Flattermann Stealth-Techniken der Marke "Splinter Cell". Die düsteren Schauplätze wie das Arkham Asylum oder ein verfallenes Lagerhaus sind geradezu prädestiniert für lautloses Schleichen und fiese Hinterhalte. Spielerisch machen die Leisetretermanöver durchaus Sinn. Anders als seine Superhelden-Kollegen kann sich Batman weder kugelsicher, unsichtbar noch übermenschlicher Kräfte rühmen. Schusswaffen kommen für den Fledermausmann zwecks moralischer Bedenken ebenfalls nicht in Frage. Ergo huscht Ihr lautlos von einer Deckung zur nächsten, balanciert außer Sichtweite der Widersacher über schmale Balken und knöpft Euch die Gegner einzeln vor. Dabei helfen Agentengeräte wie die flexible Kamera, um Gefahren frühzeitig zu erkennen. Ist der Feind erst einmal ausspioniert, kämpft es sich trotzdem nicht ganz ungeniert: Bevor sich Batman der Gegnerschar annimmt, wird diese systematisch zermürbt.

PS2 Die Fledermaus versteht sich auch aufs Kämpfen. Hat der Gegner genug Prügel eingesteckt, setzt es einen Knockout (rechts).



Scare Tactics

Weil die olle Vogelscheuche Scarecrow nicht das alleinige Patent zum Fürchten besitzt, darf sich auch Euer Alter Ego fleißig als Buhmann betätigen. Um das Wachpersonal in Angst und Schrecken zu versetzen, genügt ein Griff in die Hightech-Trickkiste: So nützt Ihr den Batarang, um Ölfässer zu sprengen und Wände einstürzen


PS2 Sprich, du Wurm! Quetscht die Gegner nach Informationen aus.

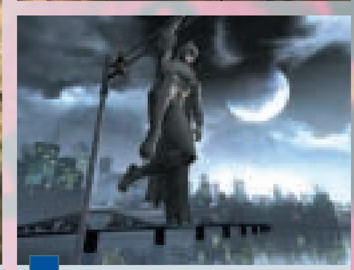

PS2 Statt Bonbon-Optik setzt "Batman Begins" realistischere Grafik ein.



TM & © DC Comics. (s05)

PS2 Batman alias Sam Fisher: Auf leisen Sohlen schleicht sich Euer Alter Ego durch die düsteren Levels und greift seine Gegner am liebsten aus dem Hinterhalt an.


PS2 Einer der auszog, das Fürchten zu lehren: Statt planlos auf die Gegner einzudreschen, attackiert Ihr das Nervenkostüm Eurer Widersacher. Kriechen diese dann verängstigt auf dem Boden, hat Batman leichtes Spiel mit ihnen.


PS2 In luftiger Höhe genießt Ihr die Aussicht und geht dem Feind aus dem Weg.

zu lassen oder hetzt via Geräusch-Emitter einen Fledermausschwarm auf phobiekranke Gegner. Den Angstzustand checkt Ihr anhand der Pulsanzeige respektive fühlt durch die Vibrationen des Controllers das panisch schlagende Herz Eures Widersachers. Die Gruseltaktik dient letztlich dazu, Euch im darauffolgenden Kampf einen Vorteil zu verschaffen. Verängstigte Gegner schießen häufiger daneben oder werfen ihre Waffe weg und flehen auf Knien um Gnade. Sinnvollerweise könnt Ihr das innovative Furcht-Feature auf ein ganzes Gebiet anwenden. Eure Schreckenstaten haben noch eine andere Wirkung: Im Laufe des Abenteuers baut sich ein Mythos um die Person Batman auf, von der sich abergläubische Wachmänner in langweiligen Stunden erzählen. Je schrecklicher sein Ruf, desto effektiver die Angst-Angriffe des Superhelden.

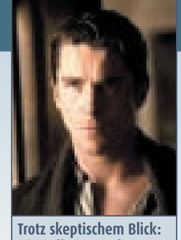
Schrecken mit Ende

Für Abwechslung sorgen neben den Schleich-Missionen rasante Fahreinlagen am Steuer des Batmobils. Durch Gothams düstere Straßen durften wir zwar nicht rasen, das uns gezeigte Level hinterließ aber einen (fast) durchweg positiven Eindruck: Originelle Spielideen, eine eingängige Steuerung sowie hübsche Optik bescheren Batman das seit langem nötige, würdige Konsolen-Abenteuer. *jw*



▪ ▪ ▪ Ein neuer Anfang ▪ ▪ ▪

Gothams legendärer Superheld kehrt nach langer Abstinenz auf die Leinwand zurück

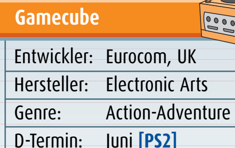

Trotz skeptischem Blick: Die Rolle ist gut besetzt.

Nachdem "Batman & Robin" die finanziellen Erwartungen des Studios und die Hoffnungen der Fans nicht erfüllen konnte, sollten acht Jahre vergehen, bis die Fledermaus wieder über die große Leinwand flattert. Statt der bunt grellen Aufmachung des Vorgängers gibt sich der fünfte "Batman"-Film ernster und düsterer. In "Batman Begins" beleuchten Regisseur Christopher Nolan und Drehbuchautor David S. Goyer den Aufstieg des jungen Millionärssohn Bruce Wayne zum menschlichsten aller Superhelden. Der Film will jedoch nicht als Prequel zu den bestehenden vier Episoden verstanden werden, sondern als Neuanfang. Das hochkarätige Staraufgebot lässt jedenfalls auf anspruchsvolles Kino hoffen: Neben Charakterdarsteller Christian Bale ("American Psycho") als Bruce Wayne/Batman und Michael Caine als Butler Alfred Pennyworth übernehmen Liam Neeson, Gary Oldman, Morgan Freeman und Katie Holmes tragende Rollen in der Comic-Verfilmung. Zeitgleich mit dem Spiel startet "Batman Begins" am 16. Juni in den deutschen Kinos.

Der neue Batman ist düsterer und nachdenklicher.

Batman Begins

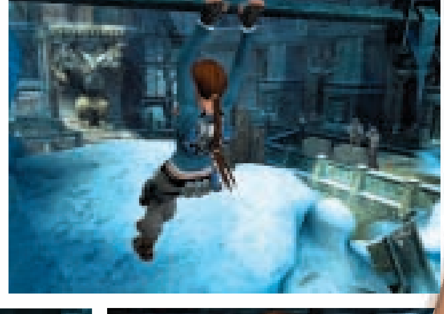
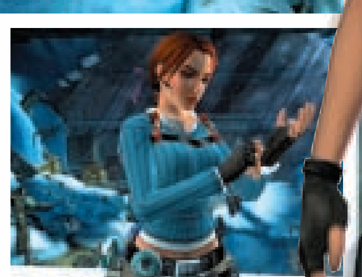
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

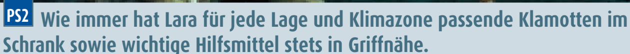


Playstation 2
Xbox
Gamecube

Entwickler:	Eurocom, UK
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Juni [PS2]
	Juni [Xbox]
	Juni [NGC]

Dank schicker Düster-Optik und Stealth-Einschlag vielversprechende Neuauflage der Abenteuer von Batman.



PS2 Wie immer hat Lara für jede Lage und Klimazone passende Klamotten im Schrank sowie wichtige Hilfsmittel stets in Griffnähe.

Tomb Raider: Legend

Von Core zu Crystal Dynamics: Wir haben die ersten Infos zu Lara Crofts Rückkehr.

Vor 18 Monaten schien die Karriere der größten weiblichen Videospiel-Ikone aller Zeiten ein jähes Ende zu finden: Ließ schon bei den jährlichen PSone-Fortsetzungen das Zockerinteresse nach, sorgte das PS2-"Angel of Darkness" nach langer Verzögerung für lange Gesichter. Fans waren vom durchwachsenen Spielablauf mit nerviger Steuerung und vielen Frustmomenten enttäuscht, Eidos musste deprimierende Absatzzahlen verkraften. Hochtrabende Fortsetzungspläne wurden kurzerhand gestrichen und den offenbar Lara-müden Entwicklern von Core die Verantwortung entzogen.

Zurück zu den Wurzeln

Da man einen berühmten Namen nicht tatenlos aufgibt, geht Eidos nach der kreativen Pause neue Wege mit Ms. Croft. Für den schlicht "Legend" untertitelten siebten Teil sind neue und alte Namen am Werk: Mit Entwicklung und Spieldesign wurde das hauseigene Team von Crystal Dynamics beauftragt, das u.a. bei "Legacy of Kain: Defiance" seine Action-Adventure-Kompetenz bewiesen hat. Für den letzten Schliff des generalüberholten Stars kehrte Laras Papa zurück: Toby Gard widmet sich nach seinem unverdient wenig beachteten "Galleon"-Abenteuer wieder seiner erfolgreichsten Schöpfung.

Tomb Raider: Legend

Playstation 2
Xbox

Entwickler:	Crystal Dyn., USA
Hersteller:	Eidos
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Zurück zu den Wurzeln: Crystal Dynamics will Laras Abenteuer technisch aufpolieren und zu altem spielerischen Glanz führen.

Gamecube-Alternative

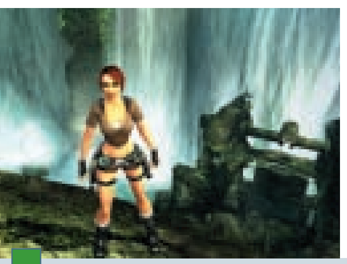
Keine Lara weit und breit: Würfel-Abenteurer können sich wohl 'nur' auf das neue **Legend of Zelda**-Epos freuen.



XB Da hüpft das Abenteurerherz: Lara darf sich wieder wie zu Beginn ihrer Karriere in interessanten Gegenden herumtreiben.

Über grundsätzliche und tiefgreifende Änderungen in der bewährten "Tomb Raider"-Mechanik wurde bislang noch nicht viel verraten, doch die ersten Bilder und Infos zeigen vielversprechende Ansätze: So bekam Lara rund doppelt so viele Polygone und ein realitischeres, reifes Aussehen verpasst. Außerdem besitzt sie keinen Wunderrucksack mehr, sämtliche mitgeführte Ausrüstungsgegenstände sind sofort erkennbar – auch spielerisch dürfte das eine Rolle spielen, da die Forscherin nicht mehr nahezu unbegrenzt Nachschub mit sich führen kann.

Ansonsten bestimmen nebulöse, aber Hoffnung schürende Andeutungen das Bild: Die Szenarienwahl orientiert sich ebenso wie der generelle Spielablauf wieder an den erfolgreichen frühen Einsätzen von Ms. Croft, wobei aber etwas mehr Action fällig werden soll – wir sind gespannt, ob das Comeback gelingt. *us*



XB Erinnerungen an frühere Zeiten: Feuchtfröhliche Dschungelumgebungen und angenehm gruselig-mysteriöse Szenarien locken zu neuen Forschungstouren.

Playstation 2 · Xbox · Gamecube



Spartan: Total Warrior

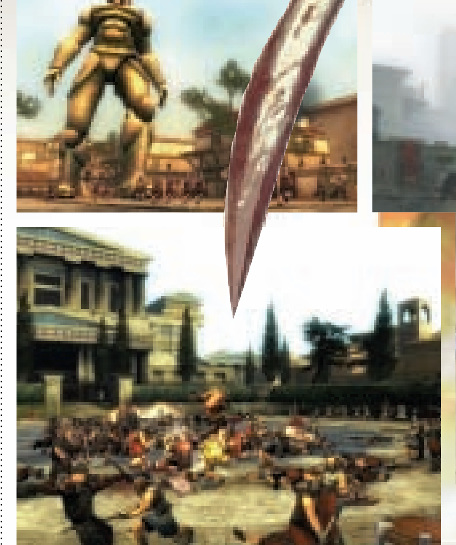
Vom PC zu den Konsolen: Creative Assembly überrascht mit einem taktischen Action-Epos, das Euch in die Antike entführt.

Alle Wege führen nach Rom, sagt der Volksmund. Findet man also überall ein kleines Stückchen des antiken Weltreiches? MAN!AC machte die Probe aufs Exempel und segelte über den Ärmelkanal, um sich im Londoner Sega-Europe-Büro mit den Mannen von Creative Assembly zu unterhalten. Bevor das englische Entwicklerteam von Sega gekauft und auf die Konsolenwelt losgelassen wurde, eroberten die Strategie-Experten nämlich mit dem hochdekorierten "Rome: Total War" die Herzen von PC-Feldherren. Anstatt sich auf den Lorbeeren auszuruhen, wechselte Creative Assembly flugs den Publisher, die Plattform, das Genre und die Seiten. Denn in "Spartan: Total Warrior" seid Ihr die letzte Hoffnung der antiken Welt, sich von der Schreckensherrschaft des römischen Imperators zu befreien.

Der perfekte Krieger

Der Fokus des taktischen Actiontitels liegt klar auf epischen Massenschlachten, in denen Ihr mit Eurem muskelbepackten Spartaner durch die Reihen der römischen Legion fegt. Prügelt die frechen Besatzer in 14 Levels zurück nach Rom, wo Ihr am Schluss dem Imperator im Kolosseum gegenübertretet. Die Legende von Sparta lässt sich am ehesten als Mischung aus "Dynasty Warriors" und "God of War" beschreiben. Im ersten Level der in London präsentierten Version werdet Ihr in die Schlacht um eine antike Wehranlage versetzt. Blaugekleidete Spartaner fechten mit rotgewandeten Legionären – Ihr seid mittendrin im Getümmel. Die recht potente Grafikengine kann nach CA-Angaben bis zu 150 Figuren gleichzeitig darstellen. Tatsächlich wuselt es auf dem Bildschirm trotz großer Weitsicht und ohne nennenswerte Slowdowns schon ganz gehörig.

Wer nicht mit mächtigen Schildstößen Schneisen in die Übermacht haut, wird schnell eingekreist und niedergemacht. Neben Hauen und Stechen habt Ihr stets wechselnde, kleine Aufgaben zu erledigen: So könnt Ihr z.B. eine spartanische Phalanx als Verstärkung rufen, per Brandpfeil Pulverarsenale in die Luft jagen oder mit einer stationären Schnellfeuer-Ballista die Reihen der Feinde lichten.





PS2 Eure Mitstreiter, erkennbar am blauen Schild, stürmen auf die detailliert konstruierte antike Metropole zu. Oben links: Der Koloss greift an!

Wo bleibt Xena?

Historisch gebildete Zocker werden jetzt misstrauisch: Automatische Pfeilkatapulte? Schwarzpulver-Amphoren? Gab es sowas in der Antike? Eher nicht. CA streifen in Ihrem Met-



"Wir wollen kein stupides Knopfgehämmere als Kampfsystem!"

Der Creative-Assembly-Designer Ian Roxburgh über die Zukunft des Teams mit Sega, Cheats und Monster.



MANIAC: Viele Spieler erwarteten eine Umsetzung Eures PC-Erfolges „Rome". Warum der Genrewechsel?

Ian: Es ist eigentlich gar kein 'Wechsel'! Es gibt nach wie vor jenes Creative-Assembly-Team, das Strategiespiele für den PC entwickelt. Es war allerdings schon länger angedacht, ein zweites Team mit der Spieleprogrammierung für Konsolen zu beauftragen. Uns war von vornherein klar, dass ein solches Spiel eine andere Spielmechanik als z.B. "Rome" benötigen würde – eben zugeschnitten auf die Bedürfnisse der Konsolen. Das Projekt haben wir schon seit Jahren geplant.

MANIAC: Action haben wir in der Präsentation gesehen, wie sieht's mit der Taktik aus?

Ian: Während der Präsentation habe ich Cheats benutzt (grinst), deswegen sah das Spiel wohl leichter aus, als es ist. Der taktische Einschlag heißt vor allem: Wir wollen kein stupides Knopfgehämmere als Kampfsystem. Alle Kämpfe erfordern taktisch klugen Einsatz des Schildes und erwarten vom Spieler, die Übersicht auf dem Schlachtfeld zu bewahren. Die Bedienung der Waffen soll einfach und intuitiv sein, aber durch die unterschiedliche Reichweite und der Kombination mit magischen Attacken für taktische Tiefe sorgen. Außerdem verfügen feindliche und alliierte Soldaten über unterschiedliche KI-Programmierungen. Man ist oft mit etwa zwei Dutzend eigenen Soldaten unterwegs, die man nicht direkt kontrollieren kann, aber mit denen man zusammenarbeiten muss. Wer vorstürmt und die eigenen Männer nicht beschützt, hat später keine Verstärkung, die ihm den Rücken freihält.

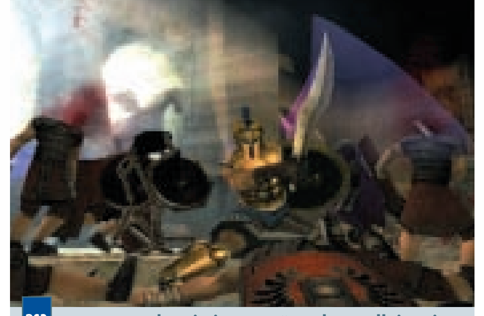
MANIAC: Ihr habt uns eine wandelnde Statue, einen Minotaurus und den Blick der Medusa vorgeführt. Welche anderen Monster dürfen wir noch erwarten?

Ian: Wir haben eine ganze Reihe von Viechern eingebaut: Neben den genannten gibt es einen untoten Drachen, die Hydra und einige mehr, über die ich zu diesem Zeitpunkt leider noch nichts erzählen darf (grinst).



XB Zum Helden herangereift, entert Euer Spartaner das Kolosseum.

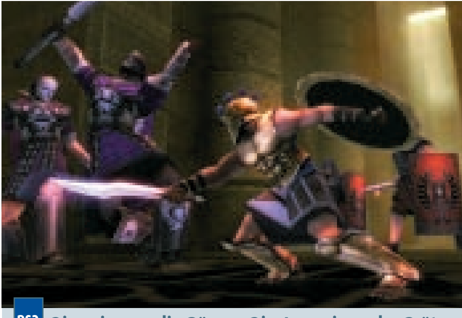
XB Massenschlachten finden in "Spartan: Total Warrior" regelmäßig statt. Im Hintergrund erkennt Ihr zwei Soldaten mit identischen Animationsphasen.



PS2 In Kommando-Missionen müsst Ihr es allein mit einer mehrfachen Übermacht aufnehmen.



PS2 Schildarbeit: Mit gezielten Hieben stoßt Ihr zu Euren Kameraden im Hintergrund durch.



PS2 Die spinnen, die Römer: Die Assassinen der Prätorianer-Garde setzen Euch mit fiesen Attacken zu.

zel-Epos den historischen Hemmschuh ab und bauen ein Universum mit Magie, Göttern und Explosionen auf, das eher an Sam Raimis Serien "Hercules" und "Xena" erinnert als an Prof. Knitterbocks Geschichtsstunde. Ihr setzt also nicht nur Schwerter, Hämmer und Pfeile gegen die römischen Legionäre, Prätorianer und Assassinen ein, sondern lasst Euch von den griechischen Göttern mit blitzeschleudernden Energie-Attacken unter die dicken Arme greifen. Die Römer halten mit dem versteinernden Blick der Medusa dagegen oder hetzen Euch in einem dunklen Säulenwald den stierköpfigen Minotaurus auf den Pelz. Ein rudimentäres Rollenspielsystem, mit dem Ihr Lebensenergie und Schlagkraft verbessert, rundet den recht positiven Ersteindruck von "Spartan: Total Warrior" ab.

Gerade die PS2-Version erfreute mit gar nicht spartanischer Grafik, hübsche Lichteffekte und umsichtig konstruierte Außenkulissen machen ordentlich Stimmung. Nachbessern muss CA noch bei den Animationen der Soldaten: 50 im perfekten Gleichschritt marschierende Legionäre erinnern momentan an den "Angriff der Klonkrieger". Bis zum angestrebten Release im September haben die Briten ja noch Zeit für Verschönerungen – Rom wurde schließlich auch nicht an einem Tag erbaut! *mw*



Spartan: Total Warrior

MAN!AC-Prognose

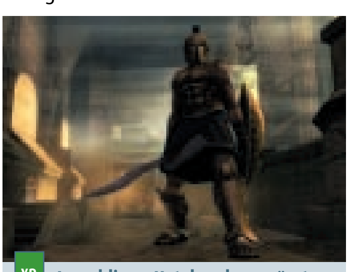
Playstation 2

Xbox

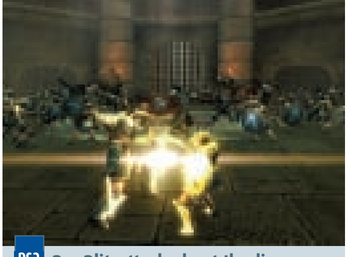
Gamecube

Entwickler:	Creat. Assembly, UK
Hersteller:	Sega
Genre:	Action
D-Termin:	September [PS2]
	September [Xbox]
	September [NGC]

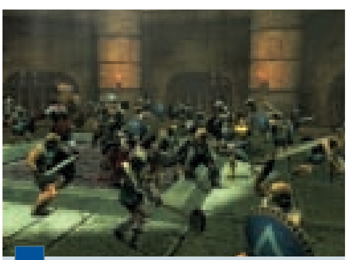
Epische Massenschlachten, weitläufige Areale und antike Monster könnten Zutaten für einen Spielspaß-Zaubertrank sein.



XB In nebligen Katakomben müsst Ihr mythologische Monster erlegen.



PS2 Per Blitzattacke lasst Ihr diesen rauen Gladiator ordentlich zappeln.



PS2 Mit dem Hammer teilt Ihr richtig wuchtige Schläge aus.



Seit sieben Jahren treibt die "Getting Up"-Idee Hip-Hop-Designer Marc Ecko. Atari-Boss Bruno Bonnell (links) hat er schließlich überzeugt.

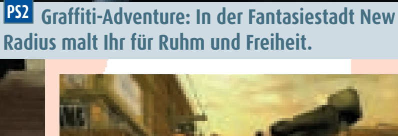
Neue Pfade bei Atari

Exklusive Europa-Show statt E3: Atari zeigte in Berlin, womit man dieses Jahr Konsolenspieler glücklich machen will.

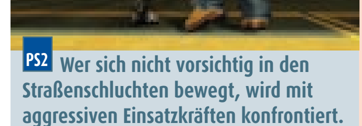
Ein großer Name und der Boden der Realität: Seit "Driver 3" fehlen Atari vor allem im Konsolensektor klangvolle Marken und Bestseller-Produkte. Nachdem nun auch Sega eigene Wege geht, müssen die Franzosen wieder ein paar eigene Kandidaten ins Rennen schicken, um bei uns nicht ganz in der Versenkung zu verschwinden. Dass es auch unter dem Atari-Label spannende Spieleprojekte gibt, wollte der Publisher schon vor der E3 zeigen. An zwei Märztagen wurde deshalb die europäische Spielepresse in Berlin zusammengetrommelt und mit eingehenden Vorführungen zukünftiger Titel beschäftigt – ein hundertprozentiger Konsolen-Knaller hat sich dabei zwar nicht herauskristallisiert, Erwartungen lassen sich aber in alle gezeigten Spiele setzen.



PS2 "Getting Up"-Held Trane besitzt zwar keine Skates, darf dafür aber mit einer ganzen Palette an Maluntensilien seine Heimat verschönern.



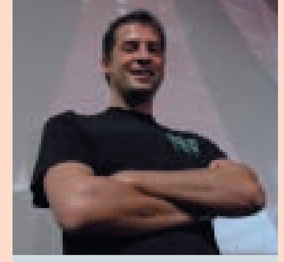
PS2 Graffiti-Adventure: In der Fantasiestadt New Radius malt Ihr für Ruhm und Freiheit.



PS2 Wer sich nicht vorsichtig in den Straßenschluchten bewegt, wird mit aggressiven Einsatzkräften konfrontiert.

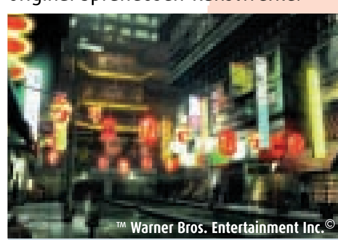
"Matrix" in gut

Der Überraschungsgast der Veranstaltung war Shiny-Chef Dave Perry. Bei einer Pressekonferenz präsentierte er das zweite "Matrix"-Spiel und entschuldigte sich relativ unverhohlen für die offensichtlichen Schwächen des mittelprächtigen Vorgängers. Und wirklich – ganz ohne Zeitnot entwickelt scheint "Path of Neo" ein ebenso hübsches wie motivierendes Third-Person-Actionspiel zu werden. In aufpolierter Optik schlagt Ihr Euch als Neo durch die Trilogie und genießt jede Menge Original-Sequenzen, die von den Wachowskis neu geschnitten wurden. Da das Filmende für ein Videospiel nicht taugt, erwartet Euch zudem ein neues Finale.



Shiny-Chef David Perry meldet sich mit einem zweiten "Matrix"-Spiel zurück.

Abgesehen von "Neo" liegt der Atari-Fokus auf PC-Titeln – gerade mal drei Spiele für Konsole wurden gezeigt. "Marc Eckos Getting Up: Contents under Pressure" erscheint PS2-exklusiv, im Herbst des Jahres wollen die Entwickler The Collective ("Star Wars Episode 3") das Sprayer-Action-Adventure fertiggestellt haben. Die Philosophie hinter dem Spiel stammt von Marc Ecko – der New Yorker Modedesigner entwirft das Bild einer düsteren Zukunft, in der eine autoritäre Regierung die freie Meinung unterdrückt und Spraydosen-Malerei natürlich streng verboten ist. Als Szene-Neuling Trane müsst Ihr Euch zu Ruhm sprühen und Eure Heimatstadt New Radius vom Fascho-Bürgermeister befreien. Im Gegensatz zum buntbizzaren Sega-Klassiker "Jet Set Radio" orientiert sich "Getting Up" in Spielprinzip und Optik an der Graffiti-Realität. Trane schleicht im Schatten, um Ordnungshütern zu entgehen, nutzt neben der Dose auch Filzer oder Wandfarbe, prügelt sich mit rivalisierenden Gangs und hangelt halsbrecherisch zu exponierten Stellen, um Respekt zu ernten. Sechs Graffiti-Legenden lehren Trane im Spielverlauf ihren Style, zudem findet Ihr über 60 original Sprühdosen-Kunstwerke.



Dank neuer Optik und größerer Sorgfalt soll "Path of Neo" das erste "Matrix"-Spiel Vergessen machen.



PS2 Im Thriller “Fahrenheit” spielt Ihr ein halbes Dutzend Figuren wie die Polizistin Carla und ihren Kollegen.



PS2 Tolle Atmosphäre im eisigen New York: Die Ritualmorde hängen mit fallenden Temperaturen zusammen.



“Timeshift” ist ein traditioneller Ego-Shooter mit dem gewissen Extra: Ihr könnt die Zeit manipulieren (Bild von der PC-Version).

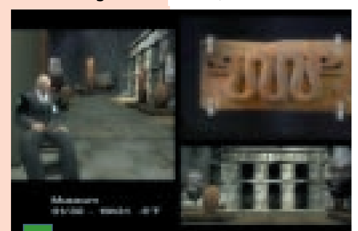


PS2 Lucas Kane spielt zur Entspannung Gitarre – achtet Ihr nicht auf seine Gesundheit, landet er womöglich in der Klapse.

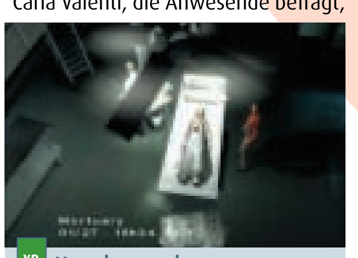
Eisiger Psycho-Trip

Während “Getting Up” von Beginn an bei Atari beheimatet ist, hat “Fahrenheit” der französischen “Omikron”-Macher Quantic Dream eine kleine Odyssee hinter sich. Das Spiel sollte 2002 in monatlichen PC-Episoden erscheinen – verschwand aber in der Versenkung und tauchte erst wieder auf der letzten E3 bei Vivendi auf. Nach Publisherwechsel und weiteren Verschiebungen wird das mysteriöse Action-Adventure nun endlich im September erscheinen. Das Warten sollte sich lohnen: “Fahrenheit” ist ein intelligenter Thriller, der Euch mit überraschenden Perspektivwechseln und großer spielerischer Freiheit in seinen Bann zieht. Als Normalo Lucas Kane ermordet Ihr in Trance auf einer Restauranttoilette bestialisch einen Unbekannten. Wieder bei Bewusstsein bleibt Kane nichts anderes als die Flucht und das Rätsels hinter seinem und weiteren Ritualmorden zu lösen. Wie Ihr den Tatort verlasst – ob Hals über Kopf oder erst nach Beseitigung der Sauerei – wirkt sich spürbar auf das weitere Spiel aus. Schon in der nächsten Szene schlüpft Ihr nämlich in die Rolle der Ermittlerin Carla Valenti, die Anwesende befragt, Spuren sichert und ebenfalls versucht, das Mysterium aufzuklären. Sechs oder sieben spielbare Charaktere soll es geben, dank Rollentausch und feiner Vernetzung von Aktion und Reaktion wird aus dem paranormalen Psychothriller ein verzwickter Grübel-Marathon. Etwas Action gibt’s in Bemani-artigen Sequenzen, wo Ihr z.B. im Faustkampf mit Polizisten Knöpfchen drückt. Auch die geistige Gesundheit muss beachtet werden: Treibt Ihr’s zu bunt, dreht Kane durch und begeht mitunter Suizid.

Letztes Atari-Konsolenprodukt ist der Xbox-Shooter “Timeshift”. Um nicht in der Ego-Flut unterzugehen, haben die Entwickler Saber Interactive ein pfiffiges Zeit-Feature à la “Blinx” integriert. Mitten in der Action könnt Ihr die Zeit anhalten, verlangsamen oder zurückdrehen. Auf diese Weise klaut Ihr einem Gegner die Waffe aus den Händen, schlagt Euch durch ein Minenfeld oder lasst Wachen ganz schnell wieder vergessen, dass sie Euch gesehen haben. *sf*



XB In angespannten Situationen bedient sich “Fahrenheit” einer Mehrbildtechnik im Stil von “24”.



XB Menschen werden grausam ermordet – zwischen Opfern und Tätern gibt es keine sichtbaren Zusammenhänge

Getting Up: Contents under Pressure

MAN!AC-Prognose

Playstation 2

Entwickler:	The Collective, USA
Hersteller:	Atari
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	4. Quartal

Ambitioniertes Action-Adventure mit viel Style und Straßenkunst. Graffiti-Freunde sollten die Augen offen halten.

Xbox-Alternative

Ähnliche Graffiti-Action ist für die Microsoft-Konsole nicht geplant. Greift auf **Jet Set Radio Future** zurück.

Gamecube-Alternative

Eine gleichartige Mixtur aus urbanem Style, Umgebungserkundung und Zweikampf gibt’s auf Nintendos Konsole nicht.

Fahrenheit

MAN!AC-Prognose

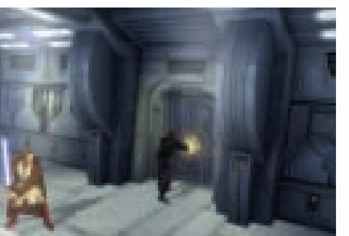
Playstation 2 / Xbox

Entwickler:	Quantic Dream, F
Hersteller:	Atari
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	September [PS2]
	September [Xbox]

Innovativer Psychothriller mit clever konstruierter Handlung und packender Atmosphäre – Geheimtipp für Story-Fans.

Gamecube-Alternative

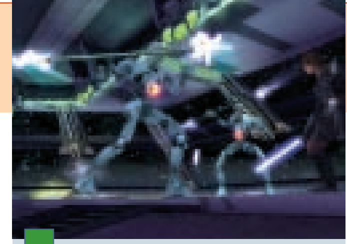
Auch hier sieht’s mau für Big Ns Würfel aus. Bei **Eternal Darkness** spielt zumindest auch der Geisteszustand des Zockers eine Rolle.


PS2 Durch Rütteln eines Analogsticks beschleunigt Ihr das Durchschweißen einer fetten Stahltür.


PS2 Manchmal begleitet Euch R2D2: Während der Droide die Türe hackt, wehrt Ihr Gegnerwellen ab.



Star Wars: Episode 3 – Die Rache der Sith


PS2

XB Doppelter Einsatz: Mit den Leibwachen des vierarmigen Generals Grievous nehmt Ihr es mal als Obi-Wan, mal als Anakin auf.

Im Spiel zur letzten "Star Wars"-Episode säbelt Ihr Euch als Anakin und Obi-Wan durch ein mannigfaltiges Droiden-Heer.

Drei Jahre nach dem Angriff der Klonkrieger startet Mitte Mai der letzte Teil des "Star Wars"-Epos, in dem Anakin Skywalker endlich der bösen Seite der Macht verfällt. PS2- und Xbox-Spieler dürfen das Drama schon zwei Wochen vor dem Kino-Debüt erleben. Der Grund: "Die Rache der Sith" soll das Interesse der Cineasten schüren und umgekehrt vom Film-Hype profitieren.
Die Rechnung könnte aufgehen, denn ungeduldige Fans bekommen im Spiel bereits zwölf Filmminuten zu sehen – die 16 Levels, die Euch durch vier Welten wie Coruscant oder Utapau führen, sind in originalem Kino-Material eingebettet. Exakt spielt Ihr die Handlung jedoch nicht nach, schließlich verwerten die Entwickler The Collective ("Buffy") nicht den gesamten epischen Stoff. Der Fokus liegt auf den zahlreichen Lichtschwert-Duellen der Vorlage, die zu einer kurzweiligen Action-Hatz arrangiert sind. Als Anakin oder Obi-Wan schneidet Ihr Euch durch die Blechkörper zahlloser Droiden, darunter einige neue Modelle wie breitschultrige Super Battle Droids oder die Lichtstab-wirbelnden Leibwächter von General Grievous. Manchmal wird auch eine Stahltür aufgeschweißt oder mit Bumerang-artigem Wurf ein entfernter Generator zerdeppert. Welchen der beiden Jedi Ihr verkörpert, ist jeweils vorgegeben; seid Ihr als Duo unterwegs, übernimmt die KI den zweiten Helden. Ein Mitstreiter darf nicht beliebig einsteigen – kooperativ wird in einem Spezial-Modus zu Werke gegangen. Eine Duell-Variante und freischaltbare Bonusmissionen, in denen weitere Charaktere gemimt werden, runden das Angebot ab.

Ein Spiel wie Popcorn-Kino

Die schnelle Zerstörungs-Action führt Euch in festen Kamerawinkeln durch lineare Szenerien, beizeiten kommt es zu langwierigen Kämpfen mit Count Dooku & Co. Die akrobatischen Duelle sind variantenreich und gehen locker von der Hand – mit etwas Übung lassen sich Dutzende Moves simpel ausführen. Zusätzlich nutzt Ihr Macht-Tricks, durch die Ihr geheilt oder der Gegner mit unsichtbarer Hand herumgeschleudert wird. Ähnlich EAs "Herr der Ringe"-Kloppern gibt's für stilvolles Kämpfen Erfahrung, die in die Verbesserung diverser Fähigkeiten investiert wird.
"Die Rache der Sith" ist seichter Action-Spaß, der den Hyperraumantrieb nicht neu erfindet, aber nette Kurzweil für "Star Wars"-Fans und Kampf-Novizen bietet – und das in sauberer 3D-Grafik und mit reichlich "Episode 3"-Optik und -Akustik außenrum. *sf*



Star Wars: Episode 3 Die Rache der Sith

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	The Collective, USA
Hersteller:	LucasArts
Genre:	Action
D-Termin:	Mai [PS2]
	Mai [Xbox]

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

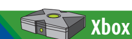
Rasante und hirnfreie Lichtsäbelei mit Anakin und Obi-Wan – jede Menge "Episode 3"-Filmschnipsel inklusive

Gamecube-Alternative

Lucas lässt den Cube links liegen – ähnliche Film-Action findet Ihr bei EAs beiden **Herr der Ringe**-Titeln.


PS2 Gegen Droiden-Übermacht oder Deckengeschütze hilft nur Abblocken des Körpers durch ein wirbelndes Lichtschwert.


XB Die akrobatischen Duelle mit Hauptfiguren wie Mace Windu dauern oft mehrere Minuten



Crime Life: Gang Wars





XB Bad Boy 4 Life: Wollt Ihr Euch den Respekt Eurer Homies verdienen, sind regelmäßige Schlägereien und künstlerischer Vandalismus nötig.

Grand Central City ist ein Hexenkessel: Die Outlaws und die Headhunters liegen im unversöhnlichen Bandenkrieg. Beste Voraussetzungen für den ambitionierten Tré, die Gang-Hierarchie nach oben zu steigen. Doch vorher heißt es, sich Respekt durch allerlei kriminelle Machenschaften zu verdienen. Diese reichen von Schlägereien über bewaffneten Raubüberfall bis hin zu Vandalismus. Wer Frauen und Kinder verprügelt, bekommt allerdings bald keine Aufträge mehr. Habt Ihr genug Ansehen erreicht, könnt Ihr Euren Homies Befehle geben. Faule Säcke hetzen die Kumpels auf gegnerische Gangster und übernehmen nur die prestigeträchtigen letzten Schläge. Ist Euer Gang-Leader Big Dog zufrieden mit Euch, dürft Ihr in neun weiteren Abschnitten von Grand Central City aktiv werden. Alle Stadtteile werden ausschließlich zu Fuß durchwandert. Autoverfolgungsjagden à la "GTA: San Andreas" sucht Ihr vergebens, auch wenn der restliche Spielverlauf teilweise frappierend an Rockstars Gangster-Epos erinnert. Das Kampfsystem ist sehr simpel gehalten. Schläge und Tritte lassen sich zu Kombinationen verbinden und füllen Eure Combo-Leiste. Habt Ihr diese mehrmals komplett gefüllt, setzt Tré auf Knopfdruck zu brutalen Special-Moves an. Werdet Ihr umzingelt, hilft nur die Flucht. Später erleichtern Euch Macheten und Pistolen den Bandenkrieg.

Crime Life: Gang Wars

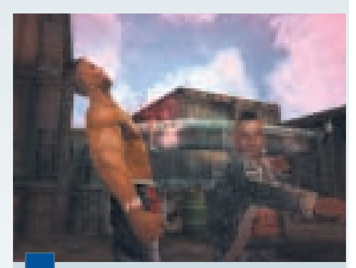


Playstation 2 / Xbox

Entwickler:	Hothouse, UK
Hersteller:	Konami
Genre:	Action
D-Termin:	September [PS2]
	September [Xbox]

MAN!AC-Prognose

"GTA: San Andreas" trifft "Def Jam": optisch biedere Gangster-Prügelei mit reichlich Anleihen bei der Konkurrenz.

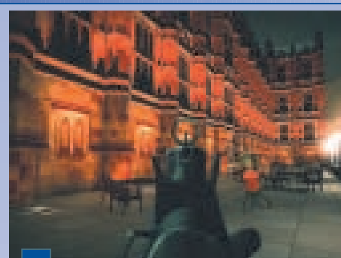


PS2 Dreckiges Dutzend: Die Rüpel von D12 steuern Musik und Gesichter bei.

The Regiment

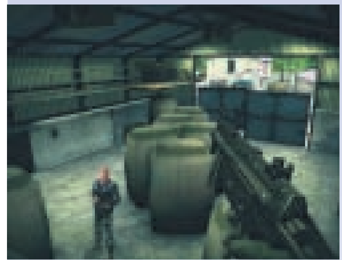


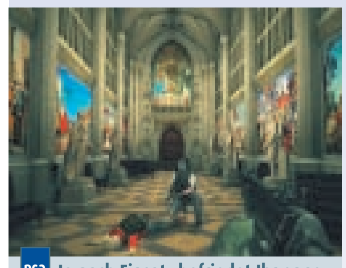
PS2 Während Team Red Geiseln aus dem Londoner Parlament befreit,...



PS2 ...säubert Team Blue die Umgebung von fiesen Terroristen.

Wenn alle Verhandlungen mit den Geiselnehmern abgebrochen sind, kommt das berüchtigte 'Regiment' der S.A.S. zum Zug. In Zusammenarbeit mit Veteranen der Special Air Services schickt Euch Konami ab Oktober durch den harten Alltag des britischen Sonderkommandos. In vier Kampagnen lautet Euer Auftrag, alle Geiseln lebendig zu befreien und die terroristische Bedrohung auszuschalten. Anders als in vergleichbaren Taktik-Shootern geht es in "The Regiment" betont actionreich zu. Doch bevor Ihr Euch in die (teilweise authentischen) Missionen begebt, lernt Ihr im 'Killinghouse' die Grundschritte der Raumsäuberung und Geiselkontrolle. Die eigentlichen Einsätze erlebt Ihr aus der Perspektive von drei verschiedenen Einsatzteams, die getrennt voneinander agieren, aber alle am selben Strang ziehen. Habt Ihr mit einem Team einen Raum nicht komplett gesichert, muss es ein anderes Team ausbaden. Zufallsgenerierte Gegnerpositionen und Hindernisse sorgen für Abwechslung. Mit geschicktem Vorgehen spielt Ihr Interviews mit S.A.S.-Veteran John McAleese frei, der von seinen persönlichen Erfahrungen im 'Regiment' berichtet.





PS2 Je nach Einsatz befriedet Ihr enge Gänge oder großräumige Kornspeicher.

The Regiment



Playstation 2

Entwickler:	Kuju, UK
Hersteller:	Konami
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	Oktober

MAN!AC-Prognose

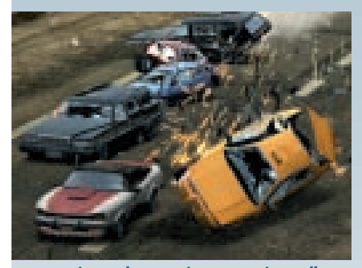
Actionlastiger Taktik-Shooter mit authentischer Präsentation, guter Team-KI und ausführlichem Trainings-Modus.



SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER

+++ Ash kehrt zurück: Scheinbar muss sich "A Fistfull of Boomstick" doch irgendwo verkauft haben, denn THQ werkelt derzeit an einem weiteren "Evil Dead"-Teil, der auf den Untertitel "Regeneration" hört – erneut mit an Bord ist Bruce Campbell, der seinen Kulthelden wieder synchronisiert. **+++ Ausgehüpft?** Sony lässt sein bisheriges Jump'n'Run-Dreierteam zumindest teilweise neue Wege gehen: "Jax X: Combat Racing" setzt Naughty Dogs Spitzohrheld hinter das Steuer eines Rennwages, während Sidekick Daxter für einen PSP-Titel auf Solopfaden wandelt. Insomniac setzt bei "Ratchet. Deadlocked" verstärkt auf Ballereien im Schwarzenegger-Stil, lediglich "Sly 3: Honor Among Thieves" bleibt weitgehend seinem Vorgänger treu. **+++ Es werde Tag:** Electronic Arts verordnet Tuning-Nachteulen erst einmal eine Pause. Der diesjährige "Need for Speed"-Teil wird nämlich nicht "Underground 3", sondern "Most Wanted" heißen und setzt den Schwerpunkt auf Verfolgungsjagden mit der Polizei wie bei "Hot Pursuit 2". **+++ Cartoon-Held:** Capcom hält unbeirrt am schrägen Cel-Shading-Heroen "Viewtiful Joe" fest und entwickelt gleich zwei Fortsetzungen: "VFX Battle" beglückt Gamecube und PSP, während "Scratch!" für Nintendos DS ansteht. **+++ Unverhofft kommt oft:** Nachdem Take 2 die Sportspielreste der Microsoft Game Studios erworben hat, finden sich einige Titel doch noch auf anderen Konsolen ein: So wird das Edeltennis "Top Spin" in der zweiten Jahreshälfte für die PS2 veröffentlicht. **+++ Krieg der Sterne:** Wenn die große "Episode 3"-Flut abebbt, dürfen sich "Star Wars"-Fans auf weiteres Futter freuen: Pandemic werkelt schon fleißig an der Online-Massenschlacht "Battlefront 2", das im Herbst wieder für PS2 und Xbox ansteht. **+++ Feiertag für Sega-Fans:** "Phantasy Star Universe" wurde inzwischen auch definitiv für eine Europa-Veröffentlichung bestätigt. **+++ Nächster Versuch:** Beutelratte Crash Bandicoot kommt nicht zur Ruhe und tritt nun schon zum dritten Mal in einem Spaßraser an, der diesmal auf den Namen "Crash Tag Team Racing" hört und im Herbst für fast jedes System ansteht. **+++ Kiefer kollaboriert mit Sony:** Die Abenteuer von Agent Jack Bauer, dessen Tage mit Katastrophen nur so vollgestopft sind, gibt's exklusiv auf der PS2 – Xbox- und Gamecube bleiben bei der Umsetzung der TV-Serie "24" außen vor. **+++ Strategie für die Hosentasche:** Der Echtzeit-Krieg "Command & Conquer" soll nun doch nicht für DS, sondern für die PSP erscheinen – und das doppelt in Form von Umsetzungen des Erstlings und des Nachfolgers "Red Alert". **+++ Frühe Planung:** Team-Ninja-Chef Tomonobu Itagaki ließ verlauten, dass er auf der E3 "Dead or Alive 4" ankündigen wird – na dann.

Burnout: Revenge





Weg mit Bonbon-Action: Das vierte "Burnout" setzt neben aggressiverer Spielmechanik auch auf grimmigere Optik mit mehr Realismus.



Burnout: Revenge

Playstation 2

Xbox

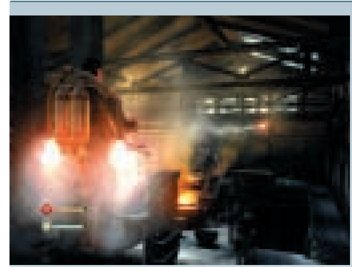
Entwickler:	Criterion, England
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	3. Quartal [PS2]
	3. Quartal [Xbox]

MAN!AC-Prognose

Noch schneller und noch härter: Bei der nächsten Schrottorgie steht der Revanche-Gedanke besonders im Mittelpunkt.

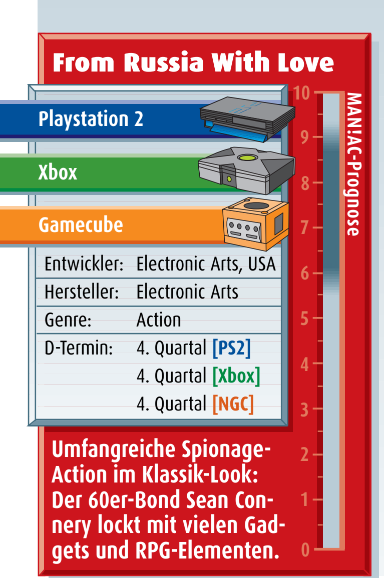
Erfolgreiche Serien werden bei Electronic Arts gerne fortgesetzt, da macht natürlich auch der Arcade-raser "Burnout" keine Ausnahme. Statt einer schlichten Nummer bekam der vierte Teil den Untertitel "Revenge" spendiert, was auch passend den neuen Schwerpunkt wiedergibt: Zwar sollt Ihr die Rennen immer noch gewinnen, doch das möglichst aggressive Verschrotten der Konkurrenz zählt nun viel mehr. Der bislang unbeteiligte Zivilverkehr kann jetzt herzhaft gecheckt werden und das Kursdesign setzt entsprechend mehr auf Möglichkeiten für fiese Crashes.

From Russia With Love





XB Seine Name ist Bond, James Bond: Ur-Agent Sean Connery kehrt zurück.



From Russia With Love

Playstation 2

Xbox

Gamecube

Entwickler:	Electronic Arts, USA
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Action
D-Termin:	4. Quartal [PS2]
	4. Quartal [Xbox]
	4. Quartal [NGC]

MAN!AC-Prognose

Umfangreiche Spionage-Action im Klassik-Look: Der 60er-Bond Sean Connery lockt mit vielen Gadgets und RPG-Elementen.

Für das nächste 007-Abenteuer greift Electronic Arts wieder auf eine Filmvorlage zurück: "From Russia With Love" (zu deutsch "Liebesgrüße aus Moskau") war der zweite Teil der Agentenserie, entsprechend schlüpfte Sean Connery in die Rolle des smarten Agenten. Der schottische Starmime leiht dem virtuellen Spion nicht nur das Aussehen, sondern auch die Stimme. Für authentische Atmosphäre soll zudem stilvolles 60er-Jahre-Ambiente sorgen, spielerisch werden wiederum auch Neuerungen versprochen: So sind noch nicht näher definierte Rollenspiel-Ansätze ebenso angekündigt wie mehr Fahrzeug- und Schleichaction.

SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo

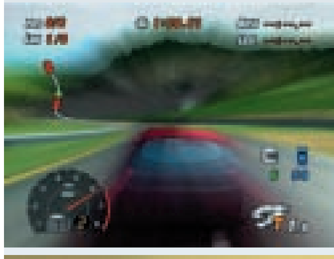


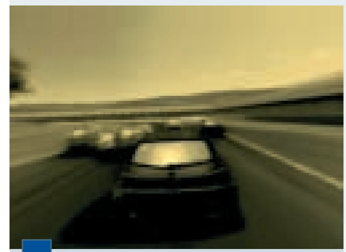
PS2 Neben Wettfahrten auf echten Rennstrecken geht's bei "SCAR" auch in – natürlich italienischen – Innenstadt-Kursen um den Sieg.

Nach dem Xbox-Flitzer "Racing Evoluzione" wurde es still um das italienische Milestone-Team, das sich nun mit einem frischen Rennspiel zurückmeldet: "SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo" stellt den Fuhrpark des Wagenherstellers in den Mittelpunkt. 25 Vehikel von Straßen- und Sportkarre bis zum Prototypen rangeln sich auf rund 20 Pisten (ebenfalls überwiegend südlich der Alpen angesiedelt) um Pokale und Punkte. Statt sich aber nur auf die Zugkraft der Lizenz zu verlassen, bringt Milestone eine kräftige Ladung frischer Ideen ins Spiel und tituliert "SCAR" sogar als "CaRPG" – also ein Renn-Rollenspiel.

Euer virtueller Fahrer verfügt nämlich über Fähigkeiten, die Ihr durch neue Ausrüstung wie Helme und Handschuhe sowie Erfahrungspunkte steigert. Letztere erhaltet Ihr nicht nur für Siege, sondern auch z.B. durch gelungene Überholaktionen. Setzt Euch aber ein Kontrahent unter Druck, verliert Ihr zeitweilig die Konzentration, wenn Eure Werte zu niedrig werden.

Klingt skurril, funktioniert in der Preview-Fassung aber schon gut und sieht optisch hübsch aus – mehr dazu im nächsten Heft.





PS2 Wer durch die Sichtänderung bei zu viel Stress (oben) einen Fahrfehler macht, kann diesen per 'Tiger-Effekt'-Rückspulvorgang (unten) ausbessern.



PS2 In Deutschland flitzt Ihr über den Hockenheimring.



SCAR: Sq. C. Alfa Romeo

MAN!AC-Prognose

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Milestone, Italien
Hersteller:	Black Bean
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	Mai [PS2]
	Juni [Xbox]

Technisch ansprechendes Rennspiel rund um die italienische Automarke mit originellen Rollenspiel-Beigaben.

Xbox 2: Enthüllung kommt auf MTV

Zuerst sollte die Xbox 2 auf Microsofts E3-Pressekonferenz am 16. Mai enthüllt werden, nun feiert sie Premiere auf MTV: Am 12. Mai wird die Hardware werbewirksam in einer Sondersendung präsentiert. Das 30-minütige Format kommt weltweit auf MTV-Kanälen in USA, Asien, Europa und Australien – allerdings nicht zeitgleich (siehe Tabelle). Die Sendung "MTV Presents: The Next Generation Xbox Revealed" wird moderiert von "Herr der Ringe"-Star Elijah Wood (Bild links). Ziel ist es laut Microsoft, den Xbox-Nachfolger einem größtmöglichen Publikum vorzuführen. "Wir wollen den Konsumenten direkt ansprechen", so Xbox-Marketing-Leiter Peter Moore. Die Rockband The Killers sowie weitere Stars haben in der Sendung ebenso einen Auftritt. Neben der Hardware sollen auch Features wie Online, Personalisierung, HDTV-Möglichkeiten sowie Spiele vorgestellt werden. Ebenso beleuchtet die Sendung die Entwicklung der Konsole

Sendetermine von "MTV Presents: The Next Generation Xbox Revealed"

Nordamerika	12. Mai – 21:30 Uhr
Japan & Asien	13. Mai – 11:30 Uhr
Deutschland	13. Mai – 19:00 Uhr
Italien	13. Mai – 23:30 Uhr
Portugal	13. Mai – 20:00 Uhr
Rumänien	13. Mai – 20:00 Uhr
Skandinavien	13. Mai – 22:00 Uhr
Spanien	13. Mai – 21:30 Uhr
Großbritannien	13. Mai – 20:00 Uhr
Australien	13. Mai – 19:00 Uhr



MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Neuer Industrieverband gegründet

Nach dem Aus des VUD letztes Jahr gründeten deutsche Spielehersteller Anfang April einen neuen Verband. Der BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware) besteht aus elf Gründungsmitgliedern – darunter Atari, Eidos, Electronic Arts, Konami, Microsoft, Nintendo, Sony, Take 2, THQ und Ubisoft. Als Ziele wurden Öffentlichkeitsarbeit, Förderung der Medienkompetenz und des Jugendschutzes sowie Kampf gegen Softwarepiraterie gesetzt. Daneben sollen auch Branchenmessen unterstützt und der Dialog zu Entwicklern gesucht werden. Der dreiköpfige Vorstand besteht aus: Dr. Jens Uwe Intat (EA, Bild), Stephan Brechtmann (Microsoft) und Odile Limpach (Ubisoft).

Spiel mit: Playstation Liga

Mitte April wurde zum zweiten Mal die Playstation Liga veranstaltet. Die besten 200 Online-Zocker der Playstation-Welt trafen sich in Frankfurt am Main, um ihr Können zu beweisen. Neben "Burnout 3", "DTM Race Driver 2", "FIFA 2005", "Killzone", "SOCOM 2", "THUG 2" und "WWE Smackdown" standen erstmals "Gran Turismo 4"-Turniere an. Als Hauptpreis winkte ein Nissan 350Z. Die Veranstaltung wurde im September 2004 das erste Mal ausgerichtet und verzeichnet bis heute 11.000 Mitglieder sowie 30.000 Online-Matches.



NACHSPIEL

VERFRÜHTE WACHABLÖSUNG

Bald ist es soweit: Spätestens zur E3 lassen alle Hersteller den Schleier der Geheimhaltung fallen und stellen ihre neue Konsolenhardware vor. Allen voran Microsoft mit ihrer Xbox 2. Nicht nur, dass sie als erste NextGen-Plattform vorgestellt wird (und das sogar auf MTV), auch wird sie als Erste erscheinen – wohl noch in diesem Jahr. Dem Release sehe ich mit einem lachenden und einem weinenden Auge entgegen. Einerseits bin ich richtig gierig auf frische, leistungsfähige Hardware, die uns hoffentlich in neue Spieldimensionen katapultiert. Andererseits sehe ich eine bereits vorhandene Hardware, deren Potenzial immer noch nicht ausgeschöpft ist – nämlich den Vorgänger. Microsoft will unbedingt allen anderen zuvorkommen. Ähnliches plante Sega, als sie ihre Dreamcast-Konsole aus dem Hut zauberten. Die Wunderkiste floppte – kam sie zu früh? Microsoft wird jedoch Marketing-technisch alle Geschütze auffahren, um diesen Fehler zu vermeiden – Ressourcen sind schließlich genug da. Was aber, wenn die Xbox 2 Sony immer noch nicht vom Konsolenthron stößt? Folgt dann umgehend eine Xbox 3 mit noch mehr Power? Der Konsument würde sich wohl verschaukelt fühlen – wer kauft sich schon alle zwei Jahre eine neue Konsole derselben Marke? Damit wären wir genauso weit wie der PC-Markt mit seinem Aufrüst-Wahn.

Resident Evil 4: Deutsche Version gekürzt

Schlechte Nachricht für alle Käufer der deutschen "Resident Evil 4"-Fassung: Entgegen der Aussage in unserem PAL-Test (04/05) ist die Version nicht mit dem US-Original identisch. Während in unserem offiziellen Testmuster die beiden Minispiele 'The Mercenaries' und 'Assignment Ada' enthalten waren, fehlen diese Boni in der deutschen Fassung. Grund dafür sind Probleme mit der USK-Alterseinstufung. Die integrierten Minispiele hätten dem Titel eine 'Ab 18'-Freigabe verwehrt. So fiel kurzfristig der Entschluss, die Bonusmissionen zu streichen – daraus resultierte hierzulande auch die Release-Verschiebung um eine Woche. Der Entfernung der Minigames fielen folgerichtig auch die beiden freispielbaren Ballermänner 'Chicago Typewriter' und 'Handcannon' zum Opfer. Der Rest des Spiels ist von den Schnittmaßnahmen nicht betroffen, also identisch mit dem US-Pendant. Ungekürzte (PAL-)Versionen gibt's in der Schweiz und in Österreich – oder beim Import-Händler Eures Vertrauens.



Das Aus für Oddworld

Lorne Lanning, Geschäftsführer von Oddworld Inhabitants, dankt ab. Er macht sein Studio mit 60 Leuten dicht und zieht sich aus der Spielebranche zurück. Stattdessen will Lanning in der Filmindustrie Fuß fassen. Sein neues Unternehmen produziert computeranimierte Trickfilme für Film und TV-Sendungen. Den Schritt begründet der Oddworld-Gründer vor allem mit der Abhängigkeit von dem jeweiligen Publisher. Innovation und neue Ideen würden oft an den Bedenken Letzterer scheitern. Nachfolger bekannter Namen hätten viel eher Chancen auf Finanzierung als neuartige und kreative Titel.
Damit stirbt auch die "Oddworld"-Serie, die mit "Abe's Oddysee" 1997 auf der PSone begann und mit "Stranger's Vergeltung" auf der Xbox endet.

Gizmondo in Deutschland





Tiger Telematics bringt das Allround-Handheld Gizmondo am 19. Mai in drei Varianten in den deutschen Handel. Neben dem Standard Pack (349 Euro) wird es ein Value Pack (289 Euro) sowie ein günstiges Smart-Adds Pack (189 Euro) geben. Letzteres empfängt via eingebautem GPRS regelmäßig Werbebotschaften und zeigt diese zwischen den Spielen an.

SCi übernimmt Eidos

Nach langem Hickhack um den Übernahmekandidaten Eidos konnte sich nun SCi Games durchsetzen. Ebenso war Elevation Partners an dem "Tomb Raider"-Hersteller interessiert, SCi besserte jedoch sein Angebot nach, dem der Eidos-Vorstand schließlich zustimmte. Ein Aktientausch mit einem Umfang von 76 Millionen Pfund soll die Übernahme gewährleisten. Nach erfolgter Transaktion stehen laut SCi weitere 60 Mio. Pfund zur weiteren Investition zur Verfügung, um Eidos wieder auf Vordermann zu bringen.



AM RANDE

+++ ECTS-Messe entfällt: Die britische Spielemesse ECTS wurde für dieses Jahr abgesagt – ebenso die Games Developer's Conference. Der Grund: Die parallel stattfindende Konkurrenz-Messe EGN. **+++ DS-Erfolg:** Nintendos Handheld DS verkaufte sich zum Europa-Start 500.000 Mal (77 Prozent der Auslieferungsmenge). "Super Mario 64 DS" ging 250.000 Mal über die Ladentische. **+++ PSP in den USA:** Über 500.000 PSPs wurden zum US-Start verkauft. 300.000 liegen noch in den Regalen. Sonys Erwartungen wurden trotzdem erfüllt. **+++ Rechtsstreit stoppt Sony-Konsolen?** Der US-Konzern Immersion verklagte Sony wegen Rechten an der Dual-Shock-Technik. Das Gericht verurteilte den Playstation-Hersteller auf Schadenersatz und einen Verkaufsstopp von PSone, PS2, Controllern sowie Spielen. Sony legte Berufung ein – Fortsetzung folgt. **+++ Blue 52 macht den Laden dicht:** Der Entwickler von "Stolen" ist pleite, die Studios wurden geschlossen. **+++ Britische Raubkopien sichergestellt:** Der Branchenverband ELSPA beschlagnahmte 20.000 gefälschte Spiele und DVD-Filme mit einem Wert von über 700.000 Euro. **+++ Nintendo World Store:** Im New Yorker Rockefeller Center eröffnet Nintendo seinen ersten Laden. Neben Spielen wird auf zwei Etagen vor allem Merchandise zu finden sein.



Auf Teufel komm raus

Wir schnüren für Euch fette "Devil May Cry 3"-Pakete

In Zusammenarbeit mit Capcom spendieren wir coole Goodies zum Action-Kracher "Devil May Cry 3". Beantwortet einfach folgende Frage:

Wie heißt Dantes böser Gegenspieler?

A: Vergil
B: Vertikal
C: Versus

Zu gewinnen gibt's:

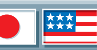
8 Fan-Pakete mit

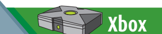
- dem PS2-Spiel "Devil May Cry 3"
- einem "Devil May Cry 3" T-Shirt
- einer "Devil May Cry 3"-Tragetasche
- und einem "Devil May Cry 3"-Gürtel

Schreibt den korrekten Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und schickt sie an:

Cybermedia Verlag GmbH
STICHWORT: Dante
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Einsendeschluss ist der 17. Juni 2005. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

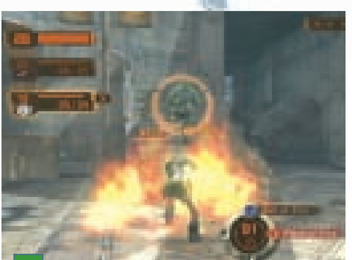






OVERSEAS

Phantom Dust





XB Lernt die Wirkungsweise Eurer Talente: Die Feuerwand schützt Eure Front (links), den Bogenschuss (rechts) feuert Ihr über oder um Hindernisse herum.

Unkomplizierte Online-Randale wie "Twisted Metal Black Online" und "Hardware Online Arena" erfreuen sich auf der PS2 nicht nur wegen dem simplen Einstieg allgemeiner Beliebtheit, daneben lockt der günstige Preis die Zocker in die Internet-Arenen. Das gleiche Konzept verfolgt auch Majesco und verlangt für "Phantom Dust" auf der Xbox gerade mal schlappe 20 Dollar. Noch dazu verfügt der Action-Titel im Gegensatz zu den Sony-Titeln über einen umfangreichen Solo-Modus – umso erstaunlicher, dass der eigentlich von Microsoft in Japan entwickelte Titel nicht vom Konzernriesen selbst veröffentlicht wurde.

Untergrundkämpfer

In der düsteren Zukunft von "Phantom Dust" überflutet ein geheimnisvoller Nebel die Erde, der grauenvolle Phantome hervorbringt und den Menschen die Erinnerungen raubt. Der letzte Zufluchtsort der Erdlinge ist eine unterirdische Basis, von der aus sie Erkundungsmissionen organisieren: Wie kam es zu dem schrecklichen Unglück?



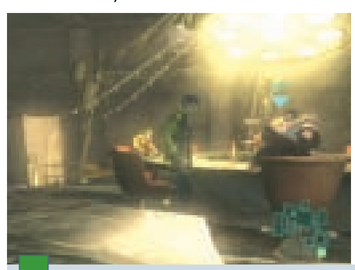
XB Vorsicht, denn Eure Manöver können Euch auch selber treffen: Wenn die Explosion den nahen Pfeiler bricht, kracht die komplette obere Etage runter!

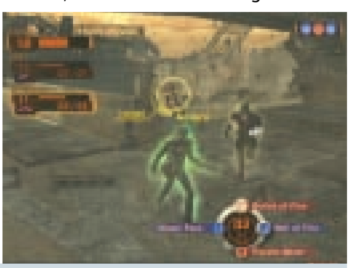
XB Im Splitscreen-Modus nutzt "Phantom Dust" nur Teile des TV-Bildes.



XB Treppen und Tore sind die Engpässe der Arenen. Hier könnt Ihr Geschossen kaum ausweichen: Passt auf, dass Ihr die korrekten Schilde in der Tasche habt!

Im Spital der Basis beginnt Euer Abenteuer: Ihr spurtet durch Bar, Labor sowie Einsatzzentrale und plaudert mit einem Dutzend Kampfgenossen. Diese begleiten Euch per Teleporter an die Oberfläche und bringen Euch die wichtigsten Kniffe bei: Die umfangreichen Tipps hat "Phantom Dust" seinen Online-Kollegen voraus. Je nach Mission bekämpft Ihr Feinde im Team oder um die Wette, Ihr müsst aber auch mal solo gegen drei Ungeheuer antreten. Diese besiegt Ihr mit Feuerbällen und anderen Zaubern, denn der Nebel verleiht den Kämpfern 300 Talente: Kauft sie mit dem Kopfgeld aus den Missionen und arrangiert sie in einer Liste. Manöver wie Attacken und Schutzschild sammelt Ihr vor Ort und legt sie auf die vier Feuertasten. Die Vielfalt der Talente macht die Kämpfe spannend und garantiert zahllose Kombinationsmöglichkeiten: Besonders im Online-Modus könnt Ihr Eure Mitspieler immer wieder überraschen. Es gibt nicht nur ballistische Geschosse sowie Ziel- und Streuschuss mit unterschiedlicher Reichweite, sondern auch massig taktische



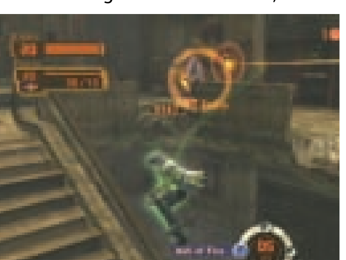


XB Neben der Missionswahl im Battle-Terminal erplaudert Ihr einige Einsätze (links). Die Gesprächspartner begleiten Euch dann im Team (rechts).

Manöver. Ihr teleportiert Euch quer durch die Arena, hüpft mit Supersprüngen in höhere Etagen und schwebt über Abgründe: Bis Euch der Feind einfängt, könnt Ihr etwas durchschnaufen – so regeneriert Ihr Eure Aura bzw. die Zauberenergie. Bei besonders kniffligen Matches stimmt Ihr den Helden auf die Kräfte Eurer Gegenüber ab: Manche Zauber blockieren oder stehlen gar die Talente des Feindes – bis Ihr alle Manöver genau kennt, vergehen Stunden!

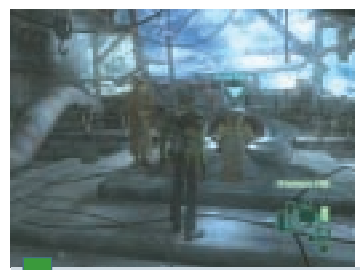
Berstende Arenen

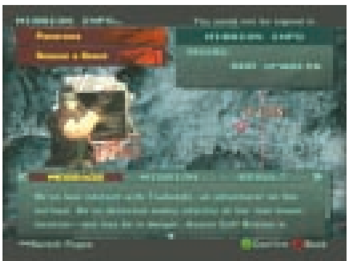
Aber nicht nur die Zauber, auch die Arenen ermöglichen trickreiche Kampfstrategien: Wer auf Säulen oder brüchigen Boden ballert, lässt komplette Etagen einstürzen – lockt Eure Feinde in gefährliche Abschnitte und begrabt sie unter Trümmern! In Ruinenlandschaft, Autobahnkreuz und Schloss gibt es umfangreiche Deckung und erhöhte Positionen, die optimale Schussfelder bieten: Bei Teamkämpfen lassen sich so Monster exzellent in die Zange nehmen. Optimal steuern sich die Kämpfe allerdings nicht, wegen der hakeligen Kamera bleibt Ihr schon mal in Ecken hängen. Und wenn verstärkt Nahkampfattacken-Symbole in der Arena erscheinen, kommen sich Team-Krieger auch dezent in die Quere. Im Solo-Abenteuer lässt zudem die Intelligenz einiger Phantome zu wünschen übrig: Wenn sich das CPU-Monster in einem Winkel verfängt oder mehrmals dieselbe Route läuft, wünscht Ihr Euch ganz schnell in den Online-Modus. Hier bekämpfen sich bis zu vier Spieler im Duell, Team- oder Deathmatch: Die Regeln lassen sich umfangreich variieren, so dürft Ihr z.B. ein Dreier-Team bilden und den verbleibenden Einzelkämpfer mit dreifacher Lebensenergie ausstatten – so bleiben die Chancen trotzdem fair. Mit den erbeuteten Punkten ersteht Ihr zudem geheime Talente, die Ihr nur in Xbox Live entdecken könnt. Fleißige Mehrspieler-Fans rüsten so den Helden für künftige Solo-Missionen: Möge der beste Zauberer gewinnen! *oe*



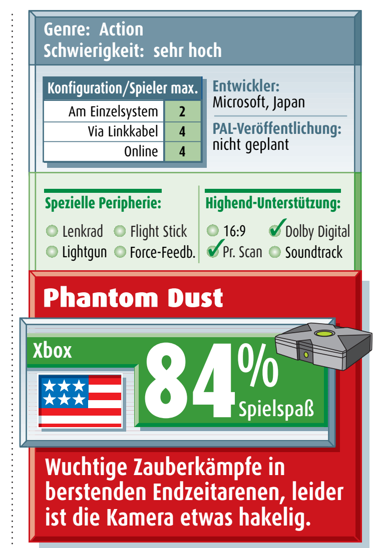


XB Kampftaktik: Ihr schleicht hinter den Rücken des Feindes (links) und lockt ihn auf Bröckelboden (rechts), um ihn mit Flugzauber und Steinbrecher auszutricksen.





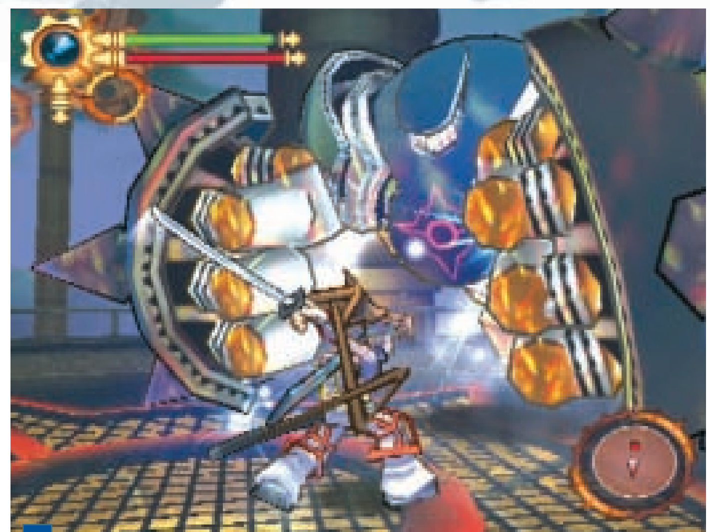
XB Im unterirdischen Hauptquartier erhaltet Ihr Missionen und Briefing, alle paar Aufträge ruft Euch außerdem der Chef zu einem kniffligen Prüfungsmatch.





Musashi Samurai Legend





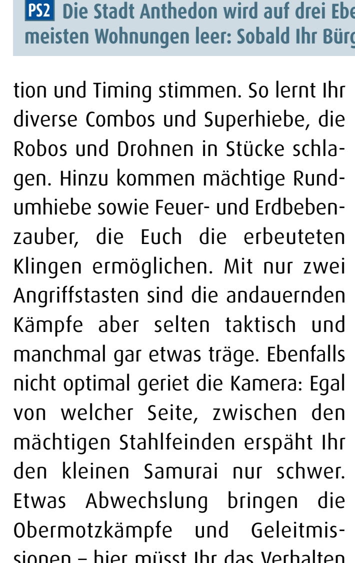
PS2 Großkotz Gandrake hetzt seinen Kuller-Mech auf Euch: Wenn Ihr ihn trefft, rollt er sich zusammen und donnert wie eine Flipperkugel durch die Arena!

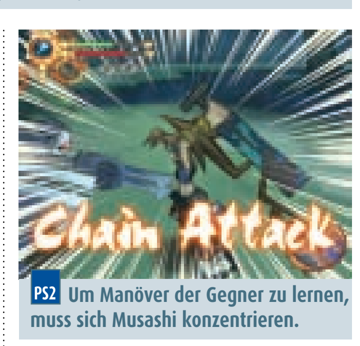
PS2 Die Stadt Anthedon wird auf drei Ebenen bevölkert. Zu Beginn stehen die meisten Wohnungen leer: Sobald Ihr Bürger befreit, bieten sie ihre Dienste an.

Stolze sieben Jahre nach dem PSone-Erstling rüstet sich Square-Enix-Samurai Musashi für ein neues Abenteuer: Priesterin Mycella zaubert den Krieger in die Märchenstadt Anthedon, die auf dem Rücken eines fliegenden Wals steht – im letzten Augenblick, denn Bösewicht Gandrake verbannt die Einwohner schließlich allesamt in Energiekugeln. Nur Mycella nimmt der Schurke mit in sein Versteck: In sechs Kapiteln durchstöbert Ihr die Märchenwelt nach den Opfern, Eurer Freundin und den Elementklingen, mit denen Ihr Gandrake vertreiben könnt. Dabei sorgen die sympathische Anime-Optik und ausdrucksvolle Synchron-Sprecher für eine dynamische Präsentation.

Klingenkünste

Sonderlich spannend ist die Handlung nicht, nach alter Samurai-Tradition setzt Musashi auf Action: Der clevere Krieger kann nicht nur verschiedene Waffen sammeln, sondern auch die Spezialattacken seiner Gegner übernehmen – aber nur, wenn Konzentration und Timing stimmen. So lernt Ihr diverse Combos und Superhiebe, die Robos und Drohnen in Stücke schlagen. Hinzu kommen mächtige Rundumhiebe sowie Feuer- und Erdbebenzauber, die Euch die erbeuteten Klingen ermöglichen. Mit nur zwei Angriffstasten sind die andauernden Kämpfe aber selten taktisch und manchmal gar etwas träge. Ebenfalls nicht optimal geriet die Kamera: Egal von welcher Seite, zwischen den mächtigen Stahlfeinden erspäht Ihr den kleinen Samurai nur schwer. Etwas Abwechslung bringen die Obermotzkämpfe und Geleitmissionen – hier müsst Ihr das Verhalten Eurer Gegenüber studieren und Kumpane schützen, manchmal sogar tragen. Außerdem steigt Musashi auf Motorrad und Hoverbike: Ihr schlagt Rocker aus dem Sattel und weicht purzelnden Granaten aus.

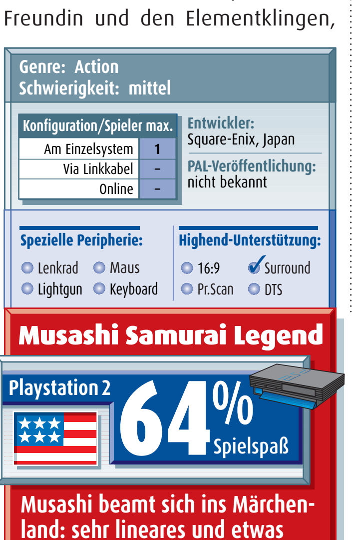




PS2 Um Manöver der Gegner zu lernen, muss sich Musashi konzentrieren.

Die Festung

Zum Glück würzt Square-Enix die Action mit etwas Abenteuer, denn allein wären die Kämpfe eintönig: Im Laufe der Handlung bezieht Ihr ein Zimmer in Anthedon. Zunächst ist hier nicht viel los, aber mit jedem befreiten Bewohner steigen die Möglichkeiten – Händler, Kampfsporttrainer und Arenaleiter nehmen ihre Arbeit wieder auf. Neben Minigames haben die Entwickler auch ein Kartenspiel samt Galerie eingebaut: Mit den vielen Geheimnissen und Bonusaufgaben ist "Musashi Samurai Legend" ein vielseitiges Abenteuer, das sich aber zeitweise auf stupides Dauerfeuer beschränkt. *oe*





PS2 Vollgas im Tunnel: Bei Rennlevels steht Kurventechnik im Hintergrund, stattdessen blockt Ihr Hiebe und prügelt die Biker runter.



PS2 Wuchtige Attacken: Die gewaltigen Waffenspecials treffen alle Feinde im Umkreis.

Iron Phoenix



Das Konzept hinter "Iron Phoenix" ist schnell erklärt: Man bastle eine auf den ersten Blick hektische Klopperei à la "Power Stone" oder "Super Smash Brothers Melee" und packe sie in ein Xbox-Live-fähiges Format im Stile eines "Unreal Championship". Dass dies beim eisernen Phoenix aber mehr schlecht als recht klappt, liegt an zweierlei Gründen.

Im Gegensatz zu oben genannten Mehrspieler-Perlen ist "Iron Phoenix" auch auf den zweiten oder dritten Blick eine konfuse Angelegenheit. Das prinzipiell angenehm-simple Kampfsystem kommt leider nur sehr selten zum Tragen: Die Möglichkeiten, Gegner als Wurfgeschosse zu missbrauchen, stylische Wandmanöver zu vollführen oder per Stick-Druck mit einem Widersacher in den Infight zu gehen, werden erschlagen von der Masse an Schlägertypen, die sich gleichzeitig auf dem Schirm tummeln. Aufgrund der langen Lebensleiste – die aber zu keiner Zeit eingeblendet wird – fechtet Ihr des Öfteren langwierige Duelle aus, nur um anschließend durch das Eingreifen Dritter um den Lohn Eurer Mühen gebracht zu werden.



XB Der überdimensionale Kriegshammer macht Euren Kämpfer träge.

Der zweite unverzeihliche Fehler ist das Fehlen motivierender Einzelspieler-Modi: Außer dem Tutorial, das Ihr in wenigen Minuten absolviert habt, stehen nur Online-Matches gegen bis zu 16 menschliche Gegner sowie Offline-Prügelein gegen strohdumme Bots auf dem Turnierplan.



XB Ihr erkennt nichts? Gut so, denn "Iron Phoenix" ist einfach nur chaotisch.

Waffen sind Trumpf

Diese Mankos wiegen umso schwerer, wenn man bedenkt, dass dem Beat'em-Up neben schicker Optik – die Ihr allerdings mit Rucklern bezahlt – ein interessanter Ansatz zu Grunde liegt. Anstatt den Kampfstil vom Fighter abhängig zu machen, gibt die frei wählbare Waffe den Ton an: Combos, Schaden und Geschwindigkeit variieren erheblich. *ms*

Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	16
Online	16

Entwickler: InterServ Int., USA
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ Pr. Scan, Soundtrack

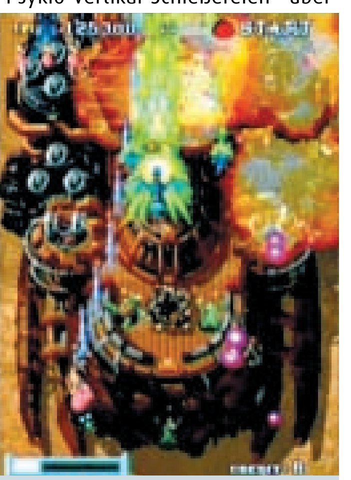
Iron Phoenix
Xbox — 51% Spielspaß

Chaos pur: zu hektisches Arenageklopppe mit netter Optik, aber kaum Solo-Motivation.

Psykio Shooting Collection Volume 3 Sol Divide & Dragon Blaze

Taito veröffentlicht zwei weitere Psykio-Action-Schlachten im Doppelpack. Horizontale Ballerfans denken beim ersten Spiel "Sol Divide" um: Denn in der mystischen Schießerei wetzt Ihr im Nahkampf etwa ein Katana in waschechter Hack'n'Slay-Manier. Auch die gegnerischen Formationen erscheinen höchstens im Fünferpack – ergo halten die Fieslinge einiges aus. Im Minutentakt tauchen extra fiese Bosse aus den Tiefen der Hölle auf. Trotz der etwas zu groß geratenen Heldensprites ein ansprechender und experimentierfreudiger Genre-Mix. Die vertikale Ballerei "Dragon Blaze" spart dagegen mit Innovationen. Dafür erwartet Euch eine der besten Psykio-Vertikal-Schießereien überhaupt. Denn Eure vier flinken Charaktere mit grundverschiedenen Flugechsen steuern sich selbst durch einen Projektil-Hagel erster Güte einwandfrei. In den sieben mannigfaltigen Abschnitten erwarten Euch allerlei üble Viecher: Das Repertoire umfasst etwa spuckende Giftpilze und teuflische Dämonen. Neben Gegner zermürbenden Smartbombs verfügt Euer Heldenduo über ein besonderes Feature: Via Tastendruck schickt Ihr Eure Flugechse alleine auf die Reise. Der Vorteil: Der verletzliche Held kümmert sich um Kleinvieh, während sich der unzerstörbare Drache in das Zentrum des Aggressors wagt. Profis kippen übrigens die Mattscheibe zum perfekten Arcade-Feeling.

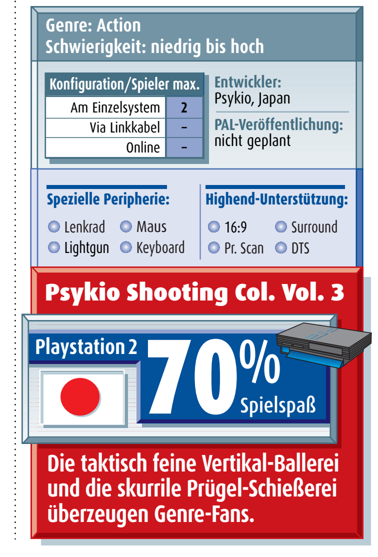
Fazit: Beide Shoot'em-Ups überzeugen mit fantasievollem Helden- und Gegnerdesign. Zwar stören beim verrückten Genre-Mix "Sol Divide" einige unfaire Stellen. Doch das einwandfreie "Dragon Blaze" macht diese Scharte locker wett. *rf*



PS2 Trainiert hart: Dann findet Ihr selbst bei heftigem Projektil-Regen eine Lücke (links). Schickt taktisch klug Euren unzerstörbaren Drachen in das Herz des Aggressoren (rechts).



PS2 Hau den Dino: Im irren "Sol Divide" wird geprügelt und geballert.



Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

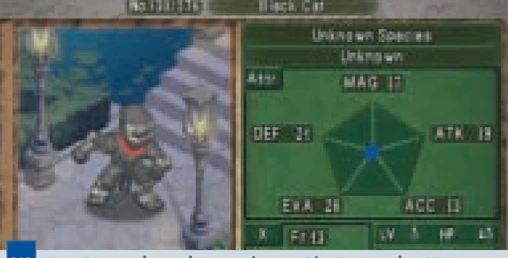
Entwickler: Psykio, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht geplant

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

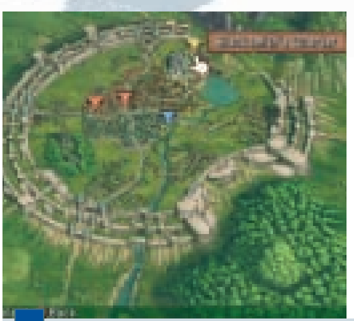
Psykio Shooting Col. Vol. 3
Playstation 2 — 70% Spielspaß

Die taktisch feine Vertikal-Ballerei und die skurrile Prügel-Schießerei überzeugen Genre-Fans.

Shining Tears



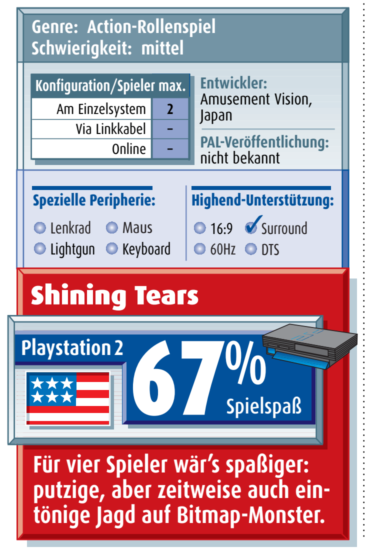
PS2 Zum Sammeln und Arrangieren: Die Karten der 276 Monster findet Ihr nur per Zufall, stärkt damit die Helden.





PS2 In der Märchenstadt Shildia klickt Ihr Euch in die Viertel (links), die Ihr dann zu Fuß erkundet (rechts): Bei Gesprächen werden Manga-Porträts eingeblendet.

Segas "Shining"-Serie gibt es schon seit den 90er-Jahren, die ersten Episoden waren jedoch Strategiespiele mit Rundenkampfsystem. Auf Game Boy und jetzt auch PS2 mischt Ihr Monster und Verbrecher in Echtzeit auf, am heimischen Bildschirm dürfen immerhin zwei Freunde gemeinsam in die Schlacht ziehen. Die Handlung führt Euch durch 21 Missionen, zwei davon spielt Ihr optional: Drachenritter Xion landet ohne Erinnerungen am Strand der Stadt Shildia, lediglich zwei mächtige Drachenringe weisen auf eine bewegte Vergangenheit hin. Doch dann geht es Schlag auf Schlag, das benachbarte Königreich Rune Geist überfällt Shildia, Priester und Soldaten rufen Euch zur Hilfe. Zum Glück lernt Ihr acht Freunde kennen, die Euch abwechsend begleiten.



Genre: Action-Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Amusement Vision, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround (✓), 60Hz, DTS

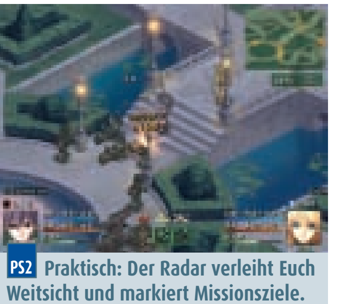
Shining Tears

Playstation 2 – 67% Spielspaß

Für vier Spieler wär's spaßiger: putzige, aber zeitweise auch eintönige Jagd auf Bitmap-Monster.

Schlachtengetümmel

Wenn Ihr solo spielt, agieren die Kumpane eigenständig. Ihr dürft ihnen aber Befehle (z.B. den Einsatz von Schutzschild und Spezialattacke) erteilen. Je nach Bewaffnung kämpfen sie an Eurer Seite oder halten Euch den Rücken frei. Elfin Elwyn und Magierin Neige feuern ihre Pfeile und Eisgeschosse aus sicherer Entfernung, während Priesterin Ryuna und Drache Lazarus immer tapfer an die Front stürmen. Im Laufe des Abenteuers lernt jede Figur knapp dutzend Talente: Dazu zählen sowohl Heilmagie und Superschläge, als auch passive Unterstützung. So schützt Euch Ryuna vor Elementzauber, während Lazarus Angriff- und Verteidigungswerte Eures Schützlings verbessert. Die Kämpfe erfordern aber oft weniger Taktik als erwartet. Stürzt Euch einfach ins Getümmel, denn mit einem Schwertstreich trefft Ihr gleich eine ganze Horde. Teamwork und Befehle an den KI-Kumpanen sorgen im zeitweise eintönigen Combo-Hagel für dezente Abwechslung. Die Helden können ihre Manöver verketten und die Kräfte der beiden Drachenringe zu wuchtigen Teammanövern kombinieren. Am Ende jeder Mission stellt Ihr natürlich noch den feindlichen Kommandeur, der im Gegensatz zu seinen Untertanen gehörig einstecken und auch austeilen kann.



PS2 Praktisch: Der Radar verleiht Euch Weitsicht und markiert Missionsziele.

PS2 Die KI-Kumpels sind brauchbar, ein menschlicher Freund ist aber einfach klüger – der verschwendet den kostbaren Zauber nicht an einen flüchtenden Gegner.

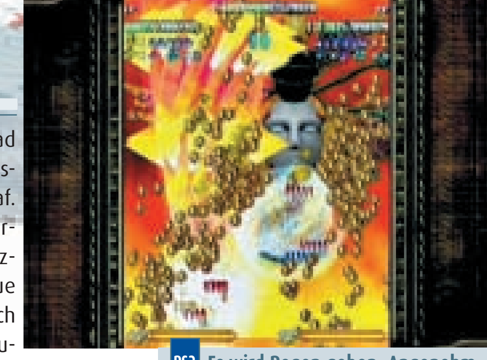
Geplänkelpause

Eine begehbare Oberwelt gibt's in "Shining Tears" nicht, zwischen den Missionen dürft Ihr aber die Stadtviertel von Shildia erkunden. Hier entdeckt Ihr Gesprächspartner und Händler, Schmied und Analytiker. Diese tunen Eure Ausrüstung mit gefunden Zaubersteinen, erstellen aus Erzen neue Waffen und klären, was zufällig gefundene Schätze wert sind. Außerdem sammelt Ihr 276 Monsterkarten, die dem Helden zusätzliche Kräfte verleihen. Wie in "Shining Soul" entfaltet sich der wahre Krieger erst beim wiederholten Durchspielen: Ausrüstung, Gold und Erfahrung übernehmt Ihr nach dem Abspann ins nächste Abenteuer – aber auch die Feinde werden dann stärker! *oe*



PS2 Je nach Partner variiert Ihr Eure Kampftaktik: Die übermütige Priesterin müsst Ihr vom Feind fernhalten, sonst hat er sie schnell umzingelt – ein tödlicher Fehler!

Giga Wing Generations

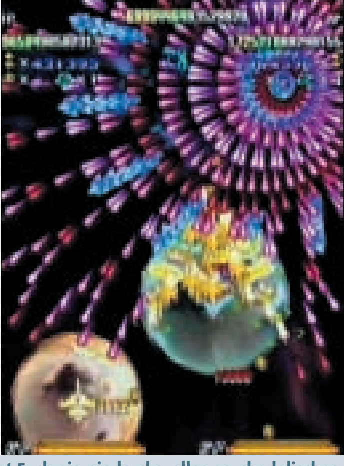


PS2 Es wird Regen geben: Angenehm, dass es sich um Goldmünzen handelt.

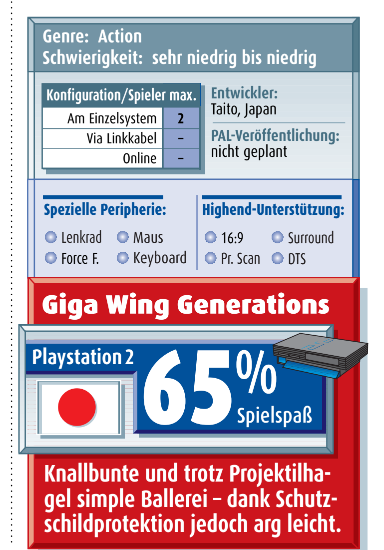
Vier Raumgleiter mit unterschiedlicher Grund- und Smartbomb-Bewaffnung machen sich auf den Weg, die Welt zu retten. Die alltägliche und überflüssige Story von Taitos Vertikal-Ballerei rückt aber eh gleich in den Hintergrund: Denn schon in der ersten Mission prasselt ein Projektil-Niederschlag auf Euch nieder, der seinesgleichen sucht. Selbst kleine Zwischengegner ballern aus allen Rohren und verwandeln die Mattscheibe in ein kunterbuntes Farbenspiel. Mit voll ausgerüsteter Bordkanone (sammelt dazu fleißig P-Symbole) und einem zweiten Mitspieler stellt Ihr Euch im interstellaren Schussgefecht öfters die Frage, wo Ihr überhaupt seid. Doch bloß nicht in Panik verfallen: Denn trotz eines Bildschirms voller gegnerischer Kugeln überlebt Ihr selbst auf dem schwersten Schwierigkeitsgrad die heftigsten Geschoss-Schauer fast im Schlaf. Denn Euer Gleiter verfügt über ein Schutzschild, der alle blaue Bohnen abfängt und sich nach der Putzaktion automatisch auflädt. Nach erfolgreicher Gegnerbeseitigung fühlen sich Goldgräber im Schlaraffenland: Denn nun regnet's massig Punkte spendende Goldmünzen und güldene Sterne.

Am Ende eines der sechs abwechslungsreichen Levels erwartet Euch ein besonders fieser Zeitgenosse mit kuriosen und aberwitzigen Angriffstaktiken: Hier liegt in einer ruhigen Hand die Kraft – da Eure vier Gleiter nur im Zentrum verwundbar sind. Schließlich peitscht Euch der orchestrale und elektronische Sound unaufhaltsam vorwärts, bis Ihr nach kurzem Intermezzo die Endsequenz erspäht. Fazit: Wer sich einen knackigen Vertikal-Shooter wie "Espgaluda" nicht zutraut, aber trotzdem ein Feuerwerk sucht, wird mit "Giga Wing Generations" kurzfristig prima bedient. *rf*





PS2 Disco-Inferno: Im fünften Level erwartet Euch ein eindrucksvolles psychedelisches Schauspiel – die Schüsse stören dank absorbierendem Schutzschild (rechts) kaum.



COMING NOW...

in USA

Spielename (MAI)	Hersteller	Genre	PAL-Version
Atelier Iris: Eternal Mana	Atlus	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Cold Winter	Vivendi	Ego-Shooter	sicher
In the Groove	Red Octane	Musikspiel	unwahrscheinlich
Metal Slug 4 & 5	SNK Playmore	Action	realistisch
Stella Deus	Atlus	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Wild Arms: Alter Code F	Agetec	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Darkwatch	Sammy	Action	realistisch
Outlaw Tennis	Take 2	Sportspiel	sicher
Donkey Konga 2	Nintendo	Musikspiel	sicher
Madagaskar	Activision	Jump'n'Run	sicher

Spielename (JUNI)	Hersteller	Genre	PAL-Version
Arc the Lad: End of Darkness	Namco	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Commandos Strike Force	Eidos	Ego-Shooter	sicher
Destroy All Humans!	THQ	Action	sicher
Fantastic Four	Activision	Action	sicher
Phantasy Star Trilogy	Conspiracy	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Psychonauts	Majesco	Action-Adventure	realistisch
187: Ride or Die	Ubisoft	Action	sicher
Conker: Live and Reloaded	Microsoft	Action-Adventure	sicher
Geist	Nintendo	Action-Adventure	sicher
Killer 7	Capcom	Action	sicher

in JAPAN

Spielename (MAI)	Hersteller	Genre	PAL-Version
Choro Q Works	Atlus	Rennspiel	unwahrscheinlich
Front Mission Online	Square-Enix	Strategie	unwahrscheinlich
Garou: Mark of the Wolves	SNK Playmore	Beat'em-Up	realistisch
Namco X Capcom	Namco	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Steamboy	Bandai	Action	unwahrscheinlich
Vampire Darkstalkers Collection	Capcom	Beat'em-Up	realistisch

Spielename (JUNI)	Hersteller	Genre	PAL-Version
Drag-On Dragoon	Square-Enix	Action-Adventure	realistisch
Kagero 2: Dark Illusion	Tecmo	Action-Adventure	unwahrscheinlich
King of Fighters NeoWave	SNK Playmore	Beat'em-Up	realistisch
namCollection	Namco	Oldie-Sammlung	unwahrscheinlich
Hoshi no Kirby	Nintendo	Jump'n'Run	realistisch
Mario Baseball	Nintendo	Sportspiel	realistisch

PAL-Veröffentlichung: sicher realistisch unwahrscheinlich

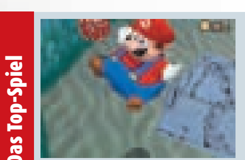


DIE HIGHLIGHTS

Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.

Das Top-Spiel



Super Mario 64 DS
Neue Extras und durchdachte Änderungen: So sollen starke Updates sein.

Nintendo DS

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario 64 DS	88%	04/05
2	Wario Ware Touched	81%	04/05
3	Polarium	80%	04/05
4	Die Ubrz: Sims in the City	78%	05/05
5	Project Rub	77%	04/05

Das Top-Spiel

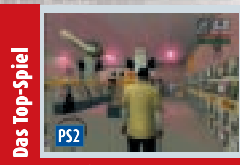


The Legend of Zelda: A Link to the Past
Retro-Klassik und superber Mehrspieler-Modus in einem.

Game Boy Advance

	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the Past	94%	04/03
2	Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi	90%	01/04
5	Advance Wars 2	89%	11/03

Das Top-Spiel



Grand Theft Auto: San Andreas
Besser in allen Belangen: Rockstar übertrifft sich selbst.

Action

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	01/05
2	Gradius 5	87%	11/04
3	Mercenaries	86%	05/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto Doppelpack	91%	03/04
2	Oddworld Strangers Vergeltung	90%	04/05
3	Jet Set Radio Future	90%	04/02

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Resident Evil 4	92%	04/05
2	True Crime: Streets of L.A.	87%	01/04
3	Ikaruga	87%	06/03

Das Top-Spiel



Virtua Fighter 4 Evolution
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Beat'em-Up

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Soul Calibur 2	89%	10/03
3	Mortal Kombat Deception	88%	12/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dead or Alive Ultimate	90%	04/05
2	Soul Calibur 2	89%	10/03
3	Mortal Kombat Deception	88%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Fight For NY	86%	11/04
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Das Top-Spiel

NGC

Metroid Prime 2
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Action-Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	91%	05/05
2	Dark Chronicle	90%	10/03
3	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	89%	04/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Chaos Theory	93%	05/05
2	Prince of Persia: Warrior Within	89%	01/05
3	Ninja Gaiden	88%	06/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime 2: Echoes	94%	01/05
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Splinter Cell Chaos Theory	90%	neu

Das Top-Spiel



EyeToy: Play 2
Frischer Wind im Kameraland: Sony glänzt mit innovationen Minispielen für alle.

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	EyeToy: Play 2	86%	01/05
2	Dancing Stage Fusion	83%	12/04
3	Sega Superstars	81%	12/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dancing Stage Unleashed 2	82%	neu
2	Puyo Pop Fever	75%	03/04
3	Tetris Worlds	73%	12/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Donkey Kong Jungle Beat	86%	03/05
2	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
3	Mario Party 6	80%	04/05

Technik-Referenzen

Grafik-Highlight

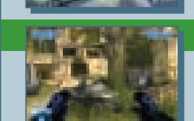
Burnout 3: Takedown
Hersteller: Electronic Arts
Unglaubliches Tempo, mit Details vollgestopfe Umgebungen und beeindruckende Karambolagen bringen die PS2 zum Glühen.

Splinter Cell Chaos Theory
Hersteller: Ubisoft
Sam Fisher legt noch eins drauf: Exzellente Licht-und-Schatten-Spiele und feine Texturen setzen dem Schleicher die Krone auf.

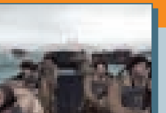
Resident Evil 4
Hersteller: Capcom
So echt kann Grusel sein: Fantastisch detaillierte Szenarien und toll animierte Charaktere faszinieren.

Surround-Highlight

Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts
Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.




Halo 2
Hersteller: Microsoft
Wunderbar räumlich klingende Musik und bombastische Soundeffekte vermischen sich zu einem akustischen Feuerwerk.



Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts
Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

Ego-Shooter



Das Top-Spiel
Halo 2
Wo der Masterchief hinballert, wächst kein Gras mehr: Ego-Action im Edelformat.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
2	Killzone	88%	01/05
3	Brothers in Arms	87%	05/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Halo 2	91%	01/05
2	The Chronicles of Riddick: Escape...	90%	08/04
3	Brothers in Arms	90%	05/05

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
2	XIII	85%	01/04
3	Timesplitters Future Perfect	83%	04/05

Jump'n'Run

Das Top-Spiel
Super Mario Sunshine
Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 3	90%	12/04
2	Sly 2: Band of Thieves	89%	12/04
3	Jak 3	89%	01/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	Crash Twinsanity	80%	11/04
3	Kao das Känguru: Runde 2	80%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Wario World	82%	08/03

Rennspiel



Das Top-Spiel
Gran Turismo 4
Spät, aber gewaltig geht Polyphonys neues Meisterwerk in Führung.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Gran Turismo 4	94%	04/05
2	Burnout 3: Takedown	90%	10/04
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	Burnout 3: Takedown	90%	10/04
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03

Rollenspiel & Adventure

Das Top-Spiel
Paper Mario 2
Rollenspiel mit Hüpfeinlagen? Mario macht's, wie sowas klappen kann.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Final Fantasy 10	88%	06/02
2	Flucht von Monkey Island	86%	08/01
3	Shadow Hearts Covenant	85%	04/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	**Jade Empire**	**92%**	neu
2	Fable	90%	10/04
3	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Paper Mario: Die Legende vom Äonent.	93%	12/04
2	Tales of Symphonia	87%	12/04
3	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03

Sportspiel

Das Top-Spiel
Pro Evolution Soccer 4
Konsolen-Fußball nahe an der Perfektion – ein Muss!

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 4	93%	12/04
2	ESPN NHL 2K5	91%	02/05
3	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 4	93%	01/05
2	ESPN NHL 2K5	91%	02/05
3	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04
2	Aggressive Inline	90%	10/02
3	NHL 2005	90%	11/04

Strategie & Simulation

Das Top-Spiel
Pikmin 2
Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	**La Pucelle Tactics**	**86%**	neu
2	Phantom Brave	86%	03/05
3	Disgaea: Hour of Darkness	86%	08/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Fußball Manager 2005	86%	12/04
2	Die Urbz: Sims in the City	84%	12/04
3	Full Spectrum Warrior	83%	08/04

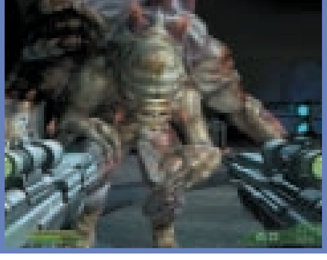
Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Pikmin 2	91%	10/04
2	Animal Crossing	88%	10/04
3	Die Urbz: Sims in the City	84%	12/04





Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.





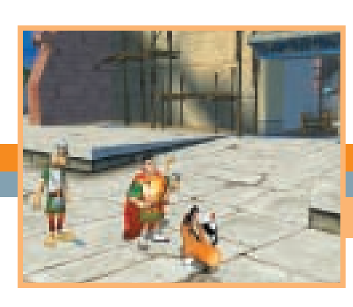
Playstation 2

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Alien Hominid	Zoo Digital	Action	27. Mai
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Ignition	Jump'n'Run	16. Mai
Area 51	Midway	Ego-Shooter	20. Mai
Cold Winter	Vivendi	Ego-Shooter	20. Mai
Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	East Ent. Media	Action	Mai
Enthusia - Professional Racing	Konami	Rennspiel	4. Mai
Full Spectrum Warrior	THQ	Strategie	Mai
Juiced	THQ	Rennspiel	Mai
Monster Hunter	Capcom	Action	27. Mai
MotoGP 4	Namco	Rennspiel	25. Mai
Rapala Pro Fishing	Zoo Digital	Sportspiel	13. Mai
Roland Garros 2005	Namco	Sportspiel	18. Mai
SCAR	Black Bean	Rennspiel	Mai
Sniper Elite	MC2	Action	Mai
Star Wars: Episode 3	LucasArts	Action	5. Mai
Street Racing Syndicate	Codemasters	Rennspiel	6. Mai
Super Monkey Ball Deluxe	Sega	Geschicklichkeit	Mai
Tenchu: Fatal Shadows	Sega	Action-Adventure	6. Mai
TT Superbikes	Bigben	Rennspiel	25. Mai
Worms 4: Mayhem	Codemasters	Strategie	Mai
YetiSports Arctic Adventure	Koch Media	Geschicklichkeit	6. Mai



Xbox

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Alien Hominid	Zoo Digital	Action	27. Mai
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Ignition	Jump'n'Run	16. Mai
Area 51	Midway	Ego-Shooter	20. Mai
Capcom Fighting Jam	Capcom	Beat'em-Up	20. Mai
Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	East Ent. Media	Action	Mai
Forza Motorsport	Microsoft	Rennspiel	Mai
Juiced	THQ	Rennspiel	Mai
Pariah	Hip Interactive	Ego-Shooter	9. Mai
Rapala Pro Fishing	Zoo Digital	Sportspiel	13. Mai
Sid Meier's Pirates!	Atari	Adventure	26. Mai
Sniper Elite	MC2	Action	Mai
Star Wars: Episode 3	Activision	Action	5. Mai
Street Racing Syndicate	Codemasters	Rennspiel	6. Mai
Super Monkey Ball Deluxe	Sega	Geschicklichkeit	Mai
Worms 4 Mayhem	Codemasters	Strategie	Mai
YetiSports Arctic Adventure	Koch Media	Geschicklichkeit	6. Mai



Gamecube

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Ignition	Jump'n'Run	16. Mai

Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
187 Ride or Die	Ubisoft	Rennspiel	2005
24 - The Game	Sony	Action-Adventure	3. Quartal
50 Cent: Bulletproof	Vivendi	Action	4. Quartal
Americas Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Action	2005
Batman Begins	Electronic Arts	Action-Adventure	16. Juni
Beat Down: Fists of Vengeance	Capcom	Beat'em-Up	3. Quartal
Brave	Sony	Jump'n'Run	1. Juni
Brian Lara Cricket	Codemasters	Sportspiel	Juni
Burnout 4: Revenge	Electronic Arts	Rennspiel	3. Quartal
Castlevania Curse of Darkness	Konami	Action-Adventure	3. Quartal
Commandos Strike Force	Eidos	Ego-Shooter	2. Quartal
Conflict Global Terror	SCi	Action	2. Quartal
Crash Tag Team Racing	Vivendi	Rennspiel	3. Quartal
Crime Life	Konami	Action	September
Dead to Rights 2	Namco	Action	3. Quartal
Delta Force Black Hawk Down	Electronic Arts	Action	16. Juni
Destroy All Humans!	THQ	Action-Adventure	Juni
Digimon World 4	Bandai	Action	1. September
Dynasty Warriors 5	Koei	Strategie	24. Juni
Fahrenheit	Atari	Adventure	8. September
Fantastic Four: The Movie	Activision	Action	2005
Fear & Respect	Midway	Action	4. Quartal
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	2005
Flatout 2	Empire Interactive	Rennspiel	4. Quartal
Football Generations	Midas	Sportspiel	2. Quartal
Formel Eins 2005	Sony	Rennspiel	29. Juni
From Russia With Love	Electronic Arts	Action	4. Quartal
Gauntlet Seven Sorrows	Midway	Action-Adventure	4. Quartal
Gene Troopers	TDK	Ego-Shooter	4. Quartal
Getting Up: Contents Pressure	Atari	Rennspiel	September
God of War	Sony	Action	2005
Hitman: Blood Money	Eidos	Action	3. Quartal
Incredibles 2	THQ	Action	November
Jak X: Combat Racing	Sony	Rennspiel	2005
Killer 7	Capcom	Action	15. Juni
L.A. Rush	Midway	Rennspiel	3. Quartal
Madagascar	Activision	Jump'n'Run	2005
Mashed 2	Empire Interactive	Rennspiel	3. Quartal
Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Ego-Shooter	2. Quartal
Midway Arcade Treasures 3	Midway	Rennspiel	4. Quartal
Mortal Kombat - Shaolin Monks	Midway	Action-Adventure	3. Quartal
Movies, The	Activision	Geschicklichkeit	2005
Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	Rennspiel	4. Quartal
Nightmare before Christmas, The	Capcom	Action-Adventure	2005
Okami	Capcom	Adventure	2005
OZ Over Zenith	Konami	Action	2005
Pariah	Hip Interactive	Ego-Shooter	28. Juni
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	3. Quartal
Powerdrome	Atari	Rennspiel	2. Quartal
Psychonauts	Majesco	Jump'n'Run	2. Quartal
Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Action	2005
Ratchet: Deadlocked	Sony	Action	2005

Real World Golf	Seven M	Sportspiel	Juni
Regiment, The	Konami	Action	Oktober
Resident Evil 4	Capcom	Action	2005
Resident Evil Outbreak: File 2	Capcom	Action	2. September
Rise of the Kasai	Sony	Action-Adventure	n.b.
Saint Seiya	Bandai	Action	30. Juni
Samurai Showdown 5	Ignition	Beat'em-Up	30. Juni
Scarface	Vivendi	Action	3. Quartal
Shadow of the Colossus	Sony	Action-Adventure	2005
Shaman King: Power of Spirit	Konami	Action	2005
SingStar: THE DOME	Sony	Musikspiel	1. Juni
Sly 3: Honor Among Thieves	Sony	Jump'n'Run	2005
Soul Calibur 3	Namco	Beat'em-Up	3. Quartal
Spartan: Total Warrior	Sega	Action	September
Star Wars: Battlefront 2	Pandemic	Action	3. Quartal
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2005
Starsky & Hutch 2	Empire Interactive	Action	2005
Tekken 5	Namco	Beat'em-Up	2. Quartal
The Suffering Ties That Bind	Midway	Action	3. Quartal
The Warriors	Rockstar Games	Action	2005
Tomb Raider: Legend	Eidos	Action-Adventure	4. Quartal
Top Spin	Take 2	Sportspiel	4. Quartal
Total Overdose	SCi	Action	2. Quartal
True Crime 2	Activision	Action	2005
Virtua Fighter: Cyber Generations	Sega	Action-Adventure	2005
Without Warning	Capcom	Action	3. Quartal
World Racing 2	TDK	Rennspiel	3. Quartal
Ys: The Ark of Napishtim	Konami	Action-Adventure	2. Quartal
Yu Yu Hakusho Dark Tournament	Atari	Action	Juni

Xbox	Hersteller	Genre	Release
187 Ride or Die	Ubisoft	Rennspiel	2005
Advent Rising	Majesco	Action	2005
Americas Army: Rise of a Soldier	Ubisoft	Action	2005
Batman Begins	Electronic Arts	Action-Adventure	16. Juni
Beat Down: Fists of Vengeance	Capcom	Beat'em-Up	3. Quartal
Brian Lara Cricket	Codemasters	Sportspiel	Juni
Burnout 4: Revenge	Electronic Arts	Rennspiel	3. Quartal
Cold War	Dreamcatcher	Action	August
Commandos Strike Force	Eidos	Ego-Shooter	2. Quartal
Conflict Global Terror	SCi	Action	2. Quartal
Conker: Live & Reloaded	Microsoft	Action	Juni
Crash Tag Team Racing	Vivendi	Rennspiel	3. Quartal
Crime Life	Konami	Action	September
Dead to Rights 2	Namco	Action	3.Quartal
Delta Force Black Hawk Down	Electronic Arts	Action	2. Quartal
Destroy All Humans!	THQ	Action-Adventure	Juni
Fahrenheit	Atari	Adventure	8. September
Fantastic Four Movie	Activision	Action	2005
Farcry Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	September
Fear & Respect	Midway	Action	4. Quartal
Flatout 2	Empire Interactive	Rennspiel	4. Quartal
From Russia With Love	Electronic Arts	Action	4. Quartal
Gauntlet Seven Sorrows	Midway	Action-Adventure	4. Quartal
Gene Troopers	TDK	Ego-Shooter	4. Quartal
Ghost Recon 2 MultiMission	Ubisoft	Action	3. Quartal
GTA: San Andreas	Rockstar Games	Action	10. Juni
Hitman: Blood Money	Eidos	Action	3. Quartal
Incredibles 2	THQ	Action	November
King of Fighters Doublepack	SNK	Beat'em-Up	2005
King of Fighters Maximum Impact	SNK	Beat'em-Up	2005
L.A. Rush	Midway	Rennspiel	3. Quartal
Madagascar	Activision	Jump'n'Run	2005
Mashed 2	Empire Interactive	Rennspiel	3. Quartal
Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Ego-Shooter	2. Quartal
Midway Arcade Treasures 3	Midway	Rennspiel	4. Quartal
Mortal Kombat Shaolin Monks	Midway	Action-Adventure	3. Quartal
MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	THQ	Rennspiel	2. September
Movies, The	Activision	Geschicklichkeit	2005
Painkiller: Heaven's got a Hitman	Dreamcatcher	Ego-Shooter	September
Pate, Der	Electronic Arts	Action-Adventure	3. Quartal
Pool Paradise	Ignition	Sportspiel	2005
Powerdrome	Atari	Rennspiel	2. Quartal
Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Action	2005
SCAR	Black Bean	Rennspiel	Juni
Scarface	Vivendi	Action	3. Quartal
Serious Sam 2	2K Games	Ego-Shooter	2005
Spartan: Total Warrior	Sega	Action	September
Star Wars: Battlefront 2	Pandemic	Action	3. Quartal
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2005
Starship Troopers	Empire Interactive	Action	2005
Starsky & Hutch 2	Empire Interactive	Action	2005
The Suffering Ties That Bind	Midway	Action	3. Quartal
Tomb Raider: Legend	Eidos	Action-Adventure	4. Quartal
Total Overdose	SCi	Action	2. Quartal
True Crime 2	Activision	Action	2005
Virtua Fighter: Cyber Generations	Sega	Action-Adventure	2005
Without Warning	Capcom	Action	3. Quartal
World Racing 2	TDK	Rennspiel	3. Quartal
WWE WrestleMania 21	THQ	Beat'em-Up	Juni

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
Batman Begins	Electronic Arts	Action-Adventure	16. Juni
Crash Tag Team Racing	Vivendi	Rennspiel	3. Quartal
Donkey Konga 2: Hit Song Parade	Nintendo	Musikspiel	3. Juni
Fantastic Four Movie	Activision	Action	2005
From Russia With Love	Electronic Arts	Action	4. Quartal
Geist	Nintendo	Ego-Shooter	2005
Incredibles 2	THQ	Action	November
Killer 7	Capcom	Action	15. Juni
Legend of Zelda	Nintendo	Action-Adventure	2005
Madagascar	Activision	Jump'n'Run	2005
Medal of Honor: European Assault	Electronic Arts	Ego-Shooter	2. Quartal
Midway Arcade Treasures 3	Midway	Rennspiel	4. Quartal
Movies, The	Activision	Geschicklichkeit	2005
Spartan: Total Warrior	Sega	Action	September
Starcraft Ghost	Vivendi	Action-Adventure	2005
True Crime 2	Activision	Action	2005
Virtua Fighter: Cyber Generations	Sega	Action-Adventure	2005

VERKAUFSCHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	Gran Turismo 4	Sony
2.	Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami
3.	FIFA Street	Electronic Arts
4.	Grand Theft Auto: San Andreas	Take 2
5.	Need for Speed Underground 2	Electronic Arts

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	FIFA Street	Electronic Arts
2.	Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft
3.	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft
4.	Oddworld: Strangers Vergeltung	Electronic Arts
5.	Star Wars: Republic Commando	LucasArts

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Resident Evil 4	Capcom
2.	Mario Party 6	Nintendo
3.	Mario Power Tennis	Nintendo
4.	FIFA Street	Electronic Arts
5.	Need for Speed Underground 2	Electronic Arts

Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Yu-Gi-Oh! Der Tag des Duellanten	Konami
2.	Pokémon Feuerrot & Blattgrün	Nintendo
3.	Robots	Vivendi
4.	Die Unglaublichen	THQ
5.	Legend of Zelda: The Minish Cap	Nintendo

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Tekken 5	Namco	PS2
2.	World Soccer Winning 11 8	Konami	PS2
3.	Touch! Kirby's Mag. Paintb.	Nintendo	NDS
4.	Wild Arms: 4th Detonator	Sony	PS2
5.	Shining Force Neo	Sega	PS2
6.	Memories Off After Rain 3	Kid	PS2
7.	Dynasty Warriors 5	Koei	PS2
8.	Rockman EXE 5	Capcom	GBA
9.	Egg Monster Hero	Square-Enix	NDS
10.	Bleach: Heat the Soul	Sony	PSP

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Gran Turismo 4	Sony	PS2
2.	MVP Baseball 2005	Electronic Arts	PS2
3.	Fight Night Round 2	Electronic Arts	PS2
4.	Devil May Cry 3	Capcom	PS2
5.	Star Wars: Republic Com.	LucasArts	Xbox
6.	God of War	Sony	PS2
7.	Fight Night Round 2	Electronic Arts	Xbox
8.	MLB 2K5	Take 2	PS2
9.	Brothers in Arms: Road to..	Ubisoft	Xbox
10.	MVP Baseball 2005	Electronic Arts	Xbox

SO WERTEN DIE EXPERTEN

Oliver Schultes



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Area 51	Playstation 2
Forza Motorsport	Xbox
God of War	Playstation 2

sieht zurzeit: Die Dolmetscherin (Kino)

hört zurzeit: Sevendust – Animosity

Raphael Fiore



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

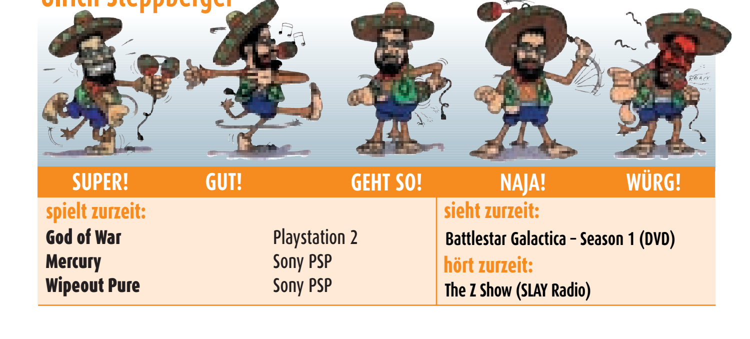
spielt zurzeit:

Sol Divide & Dragon Blaze	Playstation 2
Tekken 5	Playstation 2
The Legend of Zelda	In meinen Träumen

sieht zurzeit: Shaolin Soccer (DVD)

hört zurzeit: Ich & Ich – Du erinnerst mich an Liebe

Ulrich Steppberger



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

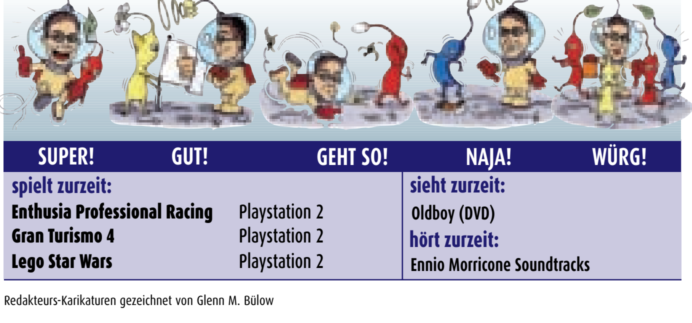
spielt zurzeit:

God of War	Playstation 2
Mercury	Sony PSP
Wipeout Pure	Sony PSP

sieht zurzeit: Battlestar Galactica – Season 1 (DVD)

hört zurzeit: The Z Show (SLAY Radio)

Thomas Stuchlik



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Enthusia Professional Racing	Playstation 2
Gran Turismo 4	Playstation 2
Lego Star Wars	Playstation 2

sieht zurzeit: Oldboy (DVD)

hört zurzeit: Ennio Morricone Soundtracks

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow





Janina Wintermayr



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Area 51	Xbox
Doom 3	Xbox
Midnight Club 3: DUB Edition	Xbox

sieht zurzeit: Lost (TV)

hört zurzeit: Ciara – Goodies

Matthias Schmid



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Do Don Pachi Dai-Ou-Jou	Automat
FIFA Street	Playstation 2
Yoshi's Universal Gravitation	GBA

sieht zurzeit: Didi – Die Nervensäge (DVD)

hört zurzeit: Factory 81 – Mankind

Oliver Ehrle



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Metal Gear Acid	PSP
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Playstation 2
Phantom Dust	Xbox

sieht zurzeit: Spun (DVD)

hört zurzeit: Bushido – Electro Ghetto

Gastredakteur



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

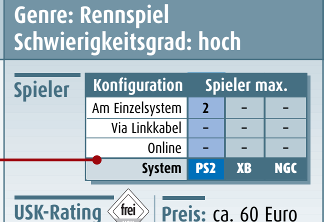
Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

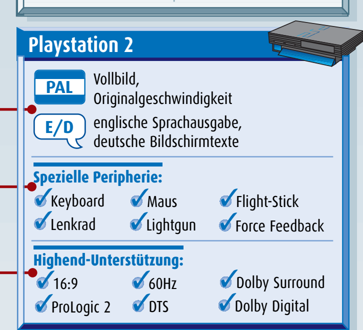
SPIELSPASS

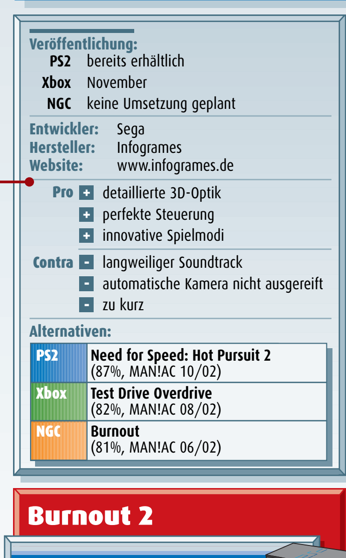
Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.









MANISCHER MOMENT!

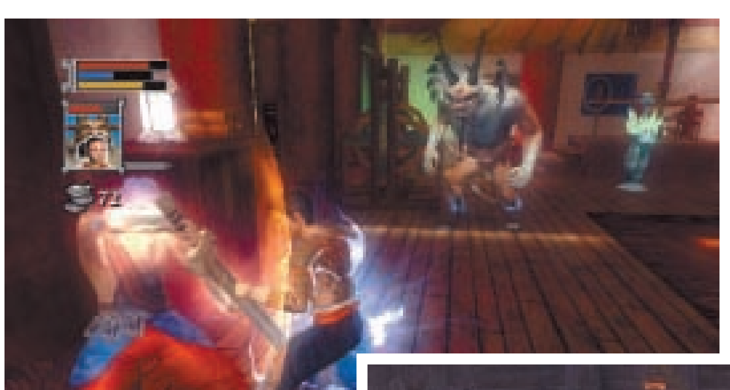
Schluss mit lustig: Nach dem knallharten MAN!AC-Praktikum bereitet sich Christian auf eine neue Karriere als untoter Rachegeist vor.

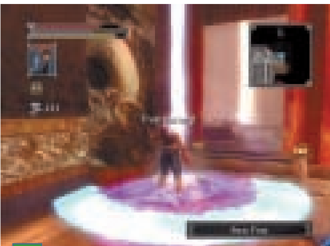
Gelegentlich lässt der Cybermedia Verlag seine Zugbrücke herab und gewährt Bittstellern – im allgemeinen Sprachgebrauch 'Praktikanten' genannt – Zutritt in die heiligen Hallen. Glücklich schätzen durfte sich Christian 'Kreativstudent' Huberts, den der Ruf aus dem fernen Heidelberg anlockte. Nach anfänglichem Kulturschock angesichts der rauen Sitten eines bayerisch-schweizerisch geprägten Arbeitstages vollzog Christian in Rekordtempo die Assimilation, war sich für keine Aufgabe und Albernheit (wie die DVD dokumentiert) zu schade und verdiente sich die höchstmögliche Auszeichnung: "Darf wiederkommen!" Leider fiel sein "Pirates!"-Preview in letzter Sekunde akuter Platznot zum Opfer, die Gram darüber hinterließ anscheinend sichtbare Spuren...





Jade Empire



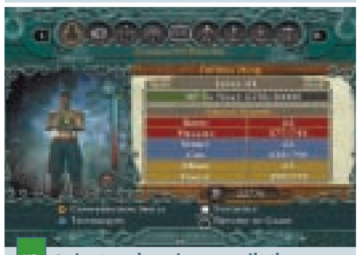


XB Manche Vasen sind mit Fallen gesichert. Habt Ihr einen hohen Fokus-Wert, weicht Ihr automatisch aus.



XB Der Tempel von Dirge wird belagert. Wirbelwind lässt die Äxte sprechen.

XB Der orange leuchtende Schirm des Piraten zeigt eine Blockhaltung. Ihr haltet mit einer Auflade-Attacke dagegen.



XB Beim Levelanstieg verteilt Ihr Punkte auf Attribute und Kampfstile.

XB Die gut gefüllten Straßen der imperialen Hauptstadt versprühen den Geist einer fernöstlichen Metropole. Weit entfernte Figuren werden sanft eingeblendet.

Bioware schwimmt sich frei. Obwohl die Kanadier seit Jahren zu den Hitlieferanten im Rollenspiel-Genre zählen, blieb ihnen bislang ein Spieldesigner-Traum unerfüllt, der sich nicht mit Verkaufserfolgen oder 90er-Wertungen ausdrücken lässt. Sowohl die Spiele der "Baldur's Gate"-Reihe, als auch "Knights of the Old Republic" lizenzierten fremde Spieleuniversen. Mit "Jade Empire" legen die Kreativen um die Doktoren Ray Muzyka und Greg Zeschuk erstmals ein Rollenspiel vor, das weder mit "AD&D" noch "Star Wars" irgendetwas zu tun hat. Die meisten unserer Bilder stammen von der englischen Originalversion. Das deutsche Pendant wurde ordentlich übersetzt, die Stimmen sind aber durchwachsen. Wer die Wahl hat, besorgt sich lieber das englische Original. In unserem Kasten findet Ihr Informationen über die Spezial-Edition, die es aus den Staaten zu beziehen gibt.

Willkommen im Jadereich

Die Geschichte startet in einem frühmittelalterlichen Pseudo-China, dem Jadereich. Hier fliegen die Soldaten des Kaisers Sun Hai mit qualmenden Flugdrachen umher, unzählige Götter und Dämonen kümmern sich um die himmlische Bürokratie und alte Meister lehren edle oder fiese Kampfstile. Ihr seid der beste Schüler eines solchen Lehrers und beginnt Euer Abenteuer in der idyllischen Provinz der zwei Ströme. Sechs Spielfiguren stehen zur Auswahl, die Ihr entweder mit voreingestellten Startwerten oder selbst justiert aufs Jadereich loslasst.

Die drei Grundwerte Körper, Seele sowie Geist beeinflussen die Sekundärfähigkeiten Gesundheit, Chi und Fokus. Die blaue Chi-Energie versorgt Eure magischen Fähigkeiten, der gelbe Fokus-Balken gibt an, wie lang Ihr eine Waffe oder den Zeitlupen-Modus nutzen könnt. Jetzt wählt Ihr noch Eure beiden ersten Kampfstile, dann geht's hinein ins Dojo Eures Meisters Li. Die größte Neuerung offenbart sich im anschließenden Tutorial: Konträr zu Spielen wie "KOTOR" wird in "Jade Empire" komplett in Echtzeit gekämpft. Trefft Ihr auf Gegner, nimmt Euer Held die Fäuste hoch und ein wilder Schlagabtausch beginnt. Per Steuerkreuz könnt Ihr während des Kampfes zwischen allen Stilen wählen, die Ihr bisher gesammelt habt. Waffenstile decken Lang- und Doppelschwerter, Stäbe und Äxte ab. Mit diversen Nahkampf- und Unterstützungs-Stilen teilt Ihr blaue Augen und Schockzustände wie Verlangsamung, Lähmung oder Gift aus. Die magische Palette schließlich bietet Angriffszauber mit unterschiedlichen Elementen und die Möglichkeit, sich in einige der besiegten Monster zu verwandeln. Zusätzlich könnt Ihr Stile zu Combos verbinden. Auch wenn Ihr das Abenteuer mit nur drei Stilen durchspielen könnt, ist die Masse von mehr als einem Dutzend Metzel-Arten dennoch bitter nötig. Im Jadereich spielt nämlich die Geisterwelt verrückt. Die Toten steigen aus ihren Gräbern und stellen unangenehme Forderungen an ihre Hinterbliebenen, Ratten-, Kröten- und Pferdedämonen machen die Landstriche um die imperiale Hauptstadt unsicher und die sinistren Lotus-Assasinen entführen gar Euren geliebten Meister. Geister und Dämonen mögen ja noch angehen, aber narbengesichtige Kidnapper-Knilche sind eindeutig frech. Also schnappt Ihr Euch Eure Mitschülerin Morgenstern und erlebt eine chinesische Geistergeschichte, die einen Originalitätspreis verdient hätte, wenn die MAN!AC einen verleihen würde.



XB Im Versteck der Piraten gehen die ersten heftigen Massenkämpfe los. Wollt Ihr nicht eingekreist werden, müsst Ihr regelmäßig Euer Umfeld mit einer Radius-Attacke freiräumen. Die Tastenkombination dafür ist angenehm simpel auszuführen.

XB Rübe ab! An manchen Schwertstreichen hätte Quentin Tarantino seine helle Freude. Roter Saft als grafisches Element.

A Chinese Ghost Story

Fuchsgöttinen und Kannibalen habt Ihr ja schon im DVD-Test gesehen. Richtig in Fahrt kommt die in sieben Akte unterteilte Fernost-Eskapade dann in der kaiserlichen Hauptstadt. Das an sich streng linear erzählte Spiel lässt Euch hier etwas mehr Freiheiten und präsentiert Missionen und Charaktere, die an Witz und Ideenreichtum schwer zu überbieten sind. Neben einer von Intrigen durchzogenen Episode in der Eastern-artigen Kampfarena wirkt Ihr unter anderem in einer waschechten Peking-Oper mit. Falls Eure Spielfigur männlichen Geschlechts ist, wird sie hierfür als überschminkte Geisha zurechtgemacht. Ein zorniger Geist von der städtischen Nekropole wiederum glaubt von seiner Frau vergiftet worden zu sein und sinnt auf Rache. Stellt Ihr die Dame zur Rede, entpuppt sich der vermeintliche Giftanschlag als Lebensmittelvergiftung. Der Grund: die Lachsschaumspeise. Wen das an Monty Python erinnert, der hat Recht: In der englischen Version gibt sich Kult-Mime John Cleese die Ehre und spricht den rassistischen Europäer Sir Roderick. Der will zunächst im Beleidigungs-Wettkampf und danach im Duell bezwungen werden und vermacht Euch anschließend seine Vorderlader-Flinte Mirabell. Auch die epische Hintergrundgeschichte unterhält Euch volle 30 Stunden vorzüglich und pflegt liebevolle Klischees, die wir Großnasen über das Land der aufgehenden Sonne eben so haben. Ein herzhafter Twist kurz vor Schluss macht Bioware zum heißen Anwärter für den Thron der digitalen Meister-Erzähler.

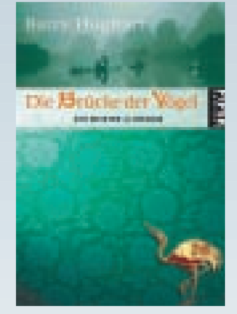
Leicht wie eine Feder

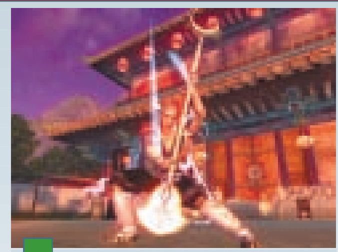
Biowares Fokus bei "Jade Empire" liegt klar auf dem Erzählen. Überflüssiger Tabellen-Ballast und langatmige Erkundungen großer, aber leerer Areale wurden fachgerecht abgetrennt wie die giftigen Teile eines Kugelfisches. Das Kampfsystem gewinnt seine Komplexität nicht durch die einfache Buttonsmasher-Bedienung, sondern durch den kreativen Einsatz der unterschiedlichen Kampfstile. Eure bis zu zwölf Mitstreiter könnt Ihr im Kampf nicht kontrollieren und im Feld nicht aufleveln. Entweder sie

XB Brütende Spätsommerhitze in der städtischen Nekropole. In der massiv verspukten Totenstadt haben die finsteren Lotus-Assasinen ihr unteriridsches Versteck.

▪ ▪ ▪ Darf's auch etwas mehr sein? ▪ ▪ ▪

Was sich finanzstarke Fans alles zulegen sollten

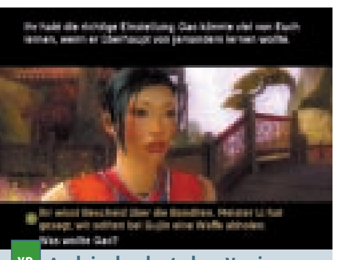




XB Bonuskämpfer Mönch Zeng präsentiert seinen Spaten-Stab.

Wer auf die pseudo-asiatische Welt von "Jade Empire" abfährt, sollte sich unbedingt die Romane von Barry Hugharts besorgen. Trotz oder gerade weil hier alle gängigen Asien-Klischees geschickt verwurstet werden, gewinnen die Geschichten um 'Nummer Zehn der Ochse' und seinen Meister (der natürlich auch Li heißt, wie alle Meister) einen eigentümlichen Charme. Zusammen mit einem vorzüglichen Plot bieten beispielsweise die Romane "Die Brücke der Vögel" und "Der Stein des Himmels" eine willkommene Abwechslung, wenn Ihr vom "Jade Empire"-Tastenhämmern gerade Sehnenscheidenentzündung bekommen habt.
Sammelsüchtige holen sich stattdessen die limitierte Version des Spiels mit 'Making of' und Bonus-Charakter sowie Kampfstil.





XB Auch in der deutschen Version werden die Comboattacken saftig inszeniert.



Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.	
	Am Einzelsystem	1	
	Via Linkkabel	-	
	Online	-	
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 Preis: ca. 60 Euro



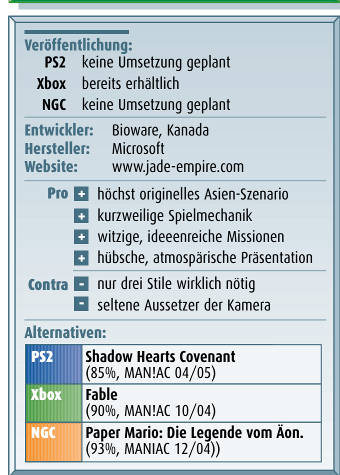
Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, Downloads, ✓ 60Hz, Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Bioware, Kanada
Hersteller: Microsoft
Website: www.jade-empire.com

Pro
+ höchst originelles Asien-Szenario
+ kurzweilige Spielmechanik
+ witzige, ideeenreiche Missionen
+ hübsche, atmospärische Präsentation

Contra
- nur drei Stile wirklich nötig
- seltene Aussetzer der Kamera

Alternativen:

PS2	Shadow Hearts Covenant (85%, MAN!AC 04/05)
Xbox	Fable (90%, MAN!AC 10/04)
NGC	Paper Mario: Die Legende vom Äon. (93%, MANIAC 12/04))



Jade Empire
Xbox
Grafik 87 %
Sound 89 %
92 % Spielspaß

Rollenspiel-Unterhaltung auf höchstem Niveau mit Fokus aufs Wesentliche ohne Zahlen-Ballast.



XB Im Laufe Eurer Reise durchquert Ihr auch eine unheimliche Spektralwelt – achtet auf die gekonnt eingesetzten Licht-Effekte. Oben rechts: Geist-Gegner sind gegen Waffenstile immun und müssen per Hand erledigt werden.

XB Schön zu sehen ist hier Euer Schutzschild, das Ihr als Edelstein in Euer Drachenamulett einsetzen könnt.

unterstützen Euch im Kampf und verbessern einen bestimmten Wert oder sie kloppen aktiv mit. Kippt ein Kumpel im Kampf aus den Latschen, steht er danach wieder auf. Das mag Tabellenfetischisten zu oberflächlich sein, die Mitglieder der Menagerie sind aber so gut geschrieben, dass sie Euch im Laufe des Spiels fest ans Herz wachsen. Abgedrehte Burschen wie ein Drunken-Master Kampftrinker oder das von einem Schutzgeist besessene Mädel Wilde Blume sind den Retorten-Partys anderer Rollenspiele Meilen voraus.

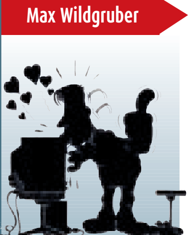
Klieg del Stelne

"KOTOR"-Fans fühlen sich im Dialogsystem des Spiels sofort heimisch. Die dunkle Seite der Macht wurde zum Pfad der geschlossenen Faust, die helle Seite zum Pfad der offenen Handfläche. Gesprächspartner können, basierend auf drei Fähigkeitswerten, umgarnt, überzeugt oder eingeschüchtert werden. Wie gehabt, könnt Ihr das Spiel also als hilfsbereiter Retter oder als stänkernder Miesepeter durchspielen, ohne jemals das Wort zu erheben: Euer Held ist ein klassischer stummer Heroe.

Digitaler Eastern

Anstatt Zahlenwüsten zu durchkämmen und Heldenrucksäcke auszumisten, bleibt Euch Zeit, die grandiose Präsentation des Jadereiches zu genießen. Trotz vereinzelter Ruckler zaubert Bioware hochatmosphärische Umgebungen auf den Schirm. Ob die kitschig-bunte Heimatdimension der Fuchsgöttin, die überfüllten Straßen der Hauptstadt oder der altehrwürdige Tempel von Dirge – die Areale locken mit wiegenden Schilfhalmen, friedvollen Meditationstümpeln und prachtvoller Wolkenstimmung. Ähnliches gilt für die Charaktere. Hübsche Animationen bis hin zu den Lippenbewegungen und ausdrucksstarkes Mienenspiel sind eine echte Verbesserung zu den staksigen Jedi-Rittern aus "KOTOR". Auch die Modellierung der Gesichter lässt die Orientierung an echten Akteuren erkennen und trägt zur Lebendigkeit des Ganzen bei. Musikalisch gibt's Trommel- und Flötenklänge, die an Filme wie "Tiger & Dragon" erinnern. Überhaupt wirkt das Spiel wie ein einziger gewaltiger Eastern zum Mitspielen. *mw*

Max Wildgruber



Die unerträgliche Leichtigkeit des Seins: Obwohl "Jade Empire" eine Top-Wertung abstaubt, werden sich an diesem Titel die Geister scheiden. Wie schon beim seligen "Shenmue" wenden sich manche Rollenspieler kopfschüttelnd von ellenlangen Dialogen und einfach gehaltener Benutzerführung ab und trainieren lieber ihre "Final Fantasy"-Truppe auf Level 99. Sollen sie doch. Ich will Geschichten erleben beim Spielen. Und "Jade Empire" erzählt so brillant, dass mir während meiner 30 Stunden Spielzeit kein einziges Mal langweilig wurde. Okay, die Ladezeiten – vor allem während der Arena-Episode – sind ganz schön lang. Ihr braucht zudem im Grunde nur eine Hand voll Stile zum Durchspielen, die Verwandlungs-Zauber sind komplett sinnlos. Aber sie machen gewaltig viel Spaß. Genauso wie die kurzweiligen Kämpfe, die Prügelspielexperten vielleicht unterfordern und von der virtuellen Kamera nicht immer optimal eingefangen werden. Aber "Jade Empire" ist kein Prügelspiel und ich habe während meines Tests nie einen Kampf wegen ungünstiger Perspektiven verloren. Bioware wählt mit diesem Spiel den Pfad der Leichtigkeit und das Konzept geht voll auf!



XB Im Fokus-Modus wird selbst der kaiserliche General Todeshand zur lahmen Schnecke. Das kostet aber gelben Saft!

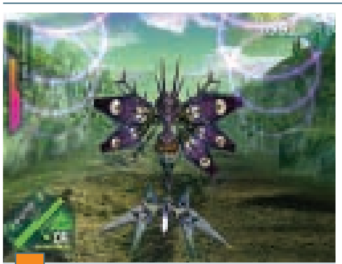


XB Der durchgeknallte Imperator Sun Hai bekommt Euren Flammen-Stil zu spüren. Ob das den Gott-Kaiser beeindruckt?


Kein Smoking. Keine Lizenz. Keine Gnade.



Star Fox Assault



NGC Metamorphose: Einige Levelbosse verwandeln sich während des Kampfes.



Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem			4
Via Linkkabel			–
Online			–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 Preis: ca. 60 Euro

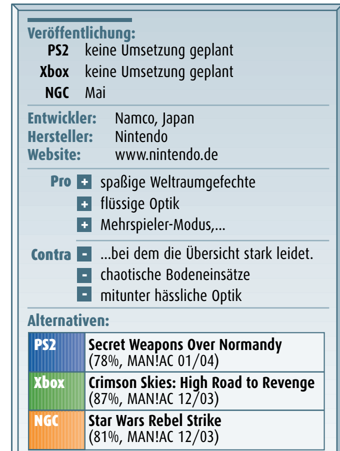


Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- GBA-Link
- Keyboard
- Card-e-Reader

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Dolby Surround
- ✓ 60Hz
- ProLogic 2



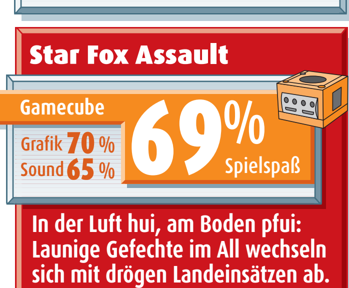
Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: keine Umsetzung geplant
- NGC: Mai

Entwickler: Namco, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
+ spaßige Weltraumgefechte
+ flüssige Optik
+ Mehrspieler-Modus,...

Contra
- ...bei dem die Übersicht stark leidet.
- chaotische Bodeneinsätze
- mitunter hässliche Optik

Alternativen:
- PS2: Secret Weapons Over Normandy (78%, MAN!AC 01/04)
- Xbox: Crimson Skies: High Road to Revenge (87%, MAN!AC 12/03)
- NGC: Star Wars Rebel Strike (81%, MAN!AC 12/03)



Star Fox Assault

Gamecube
Grafik 70 %
Sound 65 %
69% Spielspaß

In der Luft hui, am Boden pfui: Launige Gefechte im All wechseln sich mit drögen Landeinsätzen ab.



NGC Combo-Jagd: Mit gezielten Schüssen erledigt Ihr ganze Angriffsverbände.

NGC Hässlich: Die Optik des Eisplaneten ist nicht mehr zeitgemäß.

NGC Steuerungsprobleme: Zwar stehen drei verschiedene Kontrollvarianten zur Verfügung, allerdings vermittelt keine ein optimales Spielgefühl.

1993 zeigte Fox McClouds erster Weltraumeinsatz, was technisch in Nintendos SNES steckt. Dank FX-Chip wirbelten in "Starwing" Polygonobjekte in vorher nicht gekannter Qualität und Geschwindigkeit über den heimischen Fernseher – die Fachwelt war begeistert und vergab durch die Bank hohe Wertungen. Zwölf Jahre und zwei weitere "Star Fox"-Spiele später sieht die Lage an der Sternenfuchs-Front nicht mehr so rosig aus.

Zu Lande und in der Luft

Das von Namco entwickelte "Star Fox Assault" fügt der Reihe ein neues Element hinzu: Rumlaufen und Ballern, ganz im Stile von Third-Person-Shootern wie "Syphon Filter". Gut die Hälfte der zehn Solospieler-Einsätze bestreitet Ihr zu Fuß oder im Landmaster-Panzer auf Planetenoberflächen. Die restliche Zeit verbringt Ihr mit Weltraumgefechten, in denen Ihr via Lasersalven und Bombeneinsatz feindliche Gleiter, Raumstationen sowie Bossgegner in tausend Stücke sprengt.



NGC Schön schräg: Einige Mehrspieler-Arenen gefallen mit spaciger Grafik.

Die einzelnen Missionen sind meist durch mehrere Unterziele gegliedert: Deaktiviert beispielsweise per pedes die Abwehreinrichtungen einer Basis, steigt danach in Euren Raumer und kämpft schließlich im All gegen weitere Angreifer. Wer dabei nicht nur auf sich, sondern auch auf die mitfliegenden Teamkameraden achtet, heimst mit etwas Glück in der Levelabrechnung eine Medaille ein. Wer alle silbernen Plaketten ergattert, schaltet schließlich Namcos Shoot'em-Up-Oldie "Xevious" frei.

Mehrspieler-Lust?

Wer die relativ schnell durchgezockten Solo-Levels hinter sich gelassen hat, darf sich mit bis zu drei weiteren menschlichen Opfern in diversen Multiplayer-Modi 'vergnügen'. In vielen, teils sehr überdreht designten Maps gebt Ihr Euren Kumpels Saures – ab und an sogar mit wechselbaren Vehikeln. Den mitunter arg verwinkelten Schauplätzen mangelt's vor allem auf kleineren Fernsehern an Übersichtlichkeit, ein bisschen mehr Kreativität in puncto Waffenarsenal hätte auch nicht geschadet. Dafür ruckelt die Optik zu keiner Zeit. *os*

Oliver Schultes



Fuchs, du hast den Spaß gestohlen... Die Rückkehr zu den Action-Wurzeln in allen Ehren – was Namco allerdings bei "Star Fox Assault" mit dem Gros der Landeinsätze abliefert, kommt über biederes Durchschnittsniveau nicht hinaus. Auch bei den Mehrspieler-Missionen hapert's: an Übersichtlichkeit und in puncto Leveldesign. Was den Sternenfuchs letztlich vor der Spielspaß-Tollwut bewahrt, sind die netten Weltraum-Ballereien. Hübsche Explosionen, viele animierte Objekte sowie teils originelle Zwischen- und Endbosse machen kurzfristig Laune. Zum Schluss ein neunmalkluger Rat eines Videospiel-Kritikers: Bitte beim nächsten "Star Fox" auf ödes Rumgelaufe verzichten und Nintendo wieder die Entwicklung übernehmen lassen!





GESTERN · HEUTE · MORGEN

Features: PAL ist besser, Final Fantasy und die Mythen, Billig-Labels
Next Level: Downloadbare Spiele
Web-Tipp: Gameblogs **Retro:** Game Boy, Kopierschutz-Klassiker
Retro-Anzeige: Palamedes

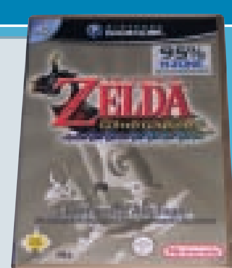
Heft im Heft

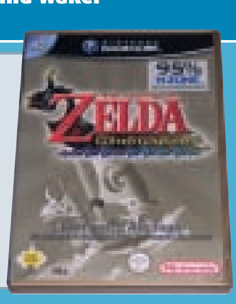
GÖTTER DÄMMERUNG

Shiva, Odin, Sephiroth:
Die Fakten hinter dem "Final Fantasy"-Pantheon

Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.

The Legend of Zelda: The Wind Waker
(Gamecube, Nintendo)





Die einmalige Gelegenheit für "Zelda"-Jünger: Neben "Ocarina of Time" war in der goldigen Verpackung das nie veröffentlichte "Ocarina Masterquest" zu finden, das den grandiosen Klassiker mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad und einigen neuen Monstern versah.

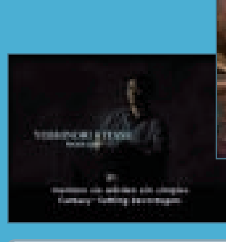
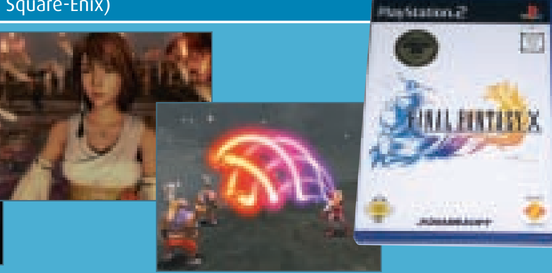


Silent Hill 2 (PS2, Konami)



Konami blickte mit "Silent Hill 2" in die hässlichen Abgründe der menschlichen Seele, spendierte aber der Special Edition eine umso hübschere Box inklusive Firmenbesuch, Interviews, Presse-Event und Castlevania-Easter-Egg (Bild links oben).

Final Fantasy 10 (PS2, Squaresoft)
Unlimited Saga (PS2, Square-Enix)

Lange Wartezeiten und dicke Balken waren meist die einzigen 'Gimmicks', die europäischen Rollenspielern zuteil wurden. Bei "Final Fantasy 10" tat man Buße: Die Balken blieben, dafür gab's eine Bonus-DVD mit Interviews, Trailern und Musikvideo als Entschädigung. Die eigentliche 'Eternal Calm'-Zusatz-DVD der japanischen "FF 10 International"-Version legte man schließlich "Unlimited Saga" (rechtes Bild) bei: Darauf findet sich die Brücke zwischen den Storysträngen aus "FF 10" und "FF X-2".

Gran Turismo (PSone, Sony) • **Gran Turismo 2** (PSone, Sony)
Gran Turismo 4 (PS2, Sony) • **Gran Turismo 4 Prologue** (PS2, Sony)



Sony beweist mit der "Gran Turismo"-Reihe bereits seit langem, dass gelungene PAL-Umsetzungen zum Standard gehören (sollten). Während die ersten beiden Teile durch eine stabilere Bildrate und einen veränderten Soundtrack auffielen, wurde der europäischen Fassung der überteuerten "Prologue"-Episode eine schicke Making-Of-DVD beigelegt. Endgültig versöhnt für die langen Wartezeiten wurden wir mit "GT 4" : Zwölf zusätzliche Boliden, darunter der auf dem Bild zu sehende 'Auto Union' aus dem Jahre 1937, der Boxenstop-Wechsel von A-Spec auf B-Spec für Langstreckenrennen oder vermindertes Kantenflimmern waren der Lohn für geduldige Raser.



PAL plus

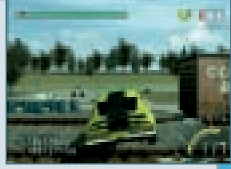
NEIDISCHE BLICKE NACH FERNOST ODER INS LAND DER UNBEGRENZTEN MÖGLICHKEITEN MÜSSEN NICHT SEIN – AUCH EUROPÄISCHE ZOCKER KOMMEN IN DEN GENUSS VON EXKLUSIVITÄT.

+++ Square-Enix plant eine streng limitierte Special Edition! +++ Online-Matches bleiben leider amerikanischen Spielern vorbehalten. +++ Die europäische Fassung wird mit englischen Untertiteln und störenden PAL-Balken in die Läden kommen. +++ ...

Nicht selten wurde in der Vergangenheit die Geduld der heimischen Videospieler auf eine harte Probe gestellt. In Japan erfreuen sich bereits seit langem Fans aller Genres an exklusiven Boni jeder Art: Ob limitierte Erstauflage mit Art-Book des neuesten Vertikal-Shooters oder Neuveröffentlichung eines Rollenspiel-Klassikers inklusive passendem Knuddel-Controller – europäischen Sammlern blieben meist nur der Neid oder ein tiefer Griff in den Import-Geldbeutel. Mit der zunehmenden Wichtigkeit des europäischen Markts sowie der Verbreitung der DVD – für Zusatzfeatures wie Interviews, Making-Of-Berichte oder Trailer hervorragend geeignet – spendieren vor allem die großen Publisher der Fangemeinde hierzulande in schöner Regelmäßigkeit attraktive Exklusiv-Inhalte.

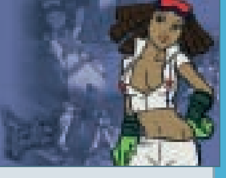
Einige der dicksten Boni, hübschesten Special Editions oder sinnvollsten PAL-Neuerungen stellen wir Euch auf den kommenden zwei Seiten vor. *ms*

Stuntman (PS2, Atari)



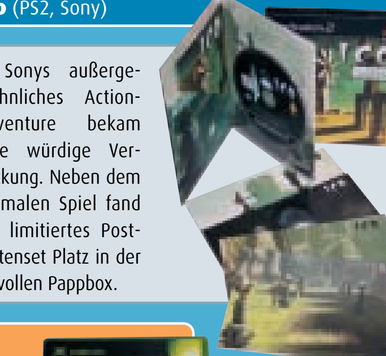
Euch war "Stuntman" zu schwer? Ihr seid an manchen Missionen fast verzweifelt? Hört auf zu jammern! Die heimische Version wurde durch die Verlängerung knackiger Zeitlimits und Drosselung der Verfolger bereits entschärft. Darüber hinaus lief die Action-Raserei flüssiger über die PAL-Schirme.

Jet Set Radio (Dreamcast, Sega)



Segas hyperstylische Skater-Parade war ein trendiges Dreamcast-Highlight. Zwei zusätzliche Levels (Bantam Street, Grind Square) gab's hierzulande, der Name wurde außerdem vom amerikanischen "Jet Grind Radio" wieder in die japanische Ur-Form "Jet Set Radio" gewandelt.

Ico (PS2, Sony)



Sonys außergewöhnliches Action-Adventure bekam eine würdige Verpackung. Neben dem normalen Spiel fand ein limitiertes Postkartenset Platz in der stilvollen Pappbox.

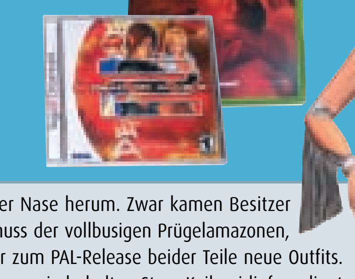
Primal (PS2, Sony)



Ein Fest für Sammler: Für 60 Euro wanderte die stilvolle Silberpackung von Sonys Hochglanz-Action-Adventure über die Ladentische. Neben einer dickeren Anleitung befand sich die Soundtrack-CD und ein VIP-Zugangscode für Web-Downloads in der schicken Box.

Dead or Alive 2 (Dreamcast, Tecmo)
Dead or Alive 3 (Xbox, Tecmo)





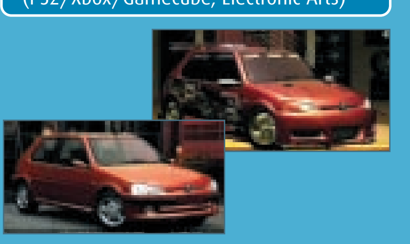
Tecmo führt Import-Spieler an der Nase herum. Zwar kamen Besitzer von NTSC-Konsolen früher in den Genuss der vollbusigen Prügelamazonen, dafür spendierte der Nobelentwickler zum PAL-Release beider Teile neue Outfits. Dass diese einen erheblichen Anreiz zur wiederholten Story-Keilerei liefern, liegt aufgrund der plakativen Darstellung weiblicher Reize auf der Hand.

Resident Evil 4 (Gamecube, Capcom)
Devil May Cry 3: Dantes Erwachen (PS2, Capcom)



Einer der größten PAL-Anpassungssünder der Vergangenheit zeigt Reue, hält Spieler hierzulande aber für weniger frustresistent. In beiden Action-Krachern bietet der zusätzliche Schwierigkeitsgrad auch Einsteigern die Chance, den Abspann zu erblicken. Vor allem auf Dantes beinhartem Höllentrip werdet Ihr dafür dankbar sein. Dafür müssen heimische Zombiejäger auf die beiden Extra-Modi 'Mercenaries' und 'Assignment Ada' verzichten.

Need for Speed Underground 2 (PS2/Xbox/Gamecube, Electronic Arts)



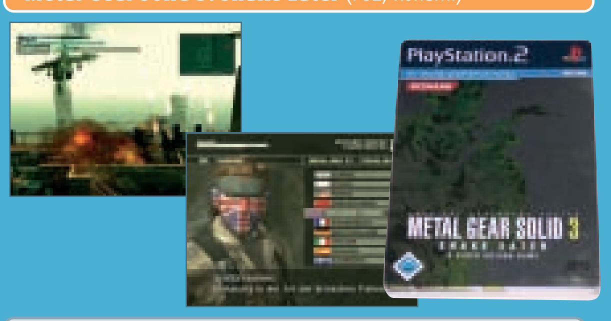
Zwei neue Asphaltschleudern gab's für EAs "Underground 2". Hierzulande durfte an Peugeot 106 (siehe Bild) und Opel Corsa kräftig geschraubt werden. Dafür ging dem 2003er Acura RSX Type S und dem Honda Civic Coupe S auf der PAL-Geraden der Sprit aus.

Killzone (PS2, Sony)



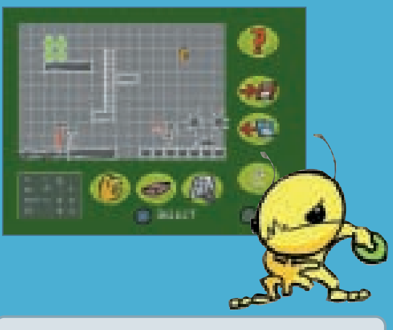
Atmosphärische Endzeit-Action in schicker Verpackung – das gilt nicht nur für die eindrucksvolle Optik, sondern auch für die 'Collector's Edition'-Box. Ein zwölfminütiges Making-Of, der Soundtrack der Prager Philharmoniker und Konzept-Artworks waren der exklusive Inhalt der Metallkiste.

Metal Gear Solid 2 (PS2, Konami)
Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2, Konami)



Konami traut europäischen Zockern mehr zu! Bei den beiden "Metal Gear Solid"-Episoden wartet der 'European Extreme'-Schwierigkeitsgrad auf Masochisten und sämtliche Endgegnerkämpfe (linkes Bild) auf erneutes Bestreiten im 'Boss Battle'-Modus. "Snake Eater"-Spione freuen sich zudem über ein Zwischensequenzen-Kino und via Internet downloadbare spezielle Gesichtstarnfarben.

Alien Hominid (PS2/Xbox, Zoo Publishing)

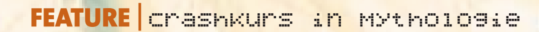


Der Editor macht's möglich: Die Gewinner-Level eines amerikanischen Online-Wettbewerbs finden auf der PAL-Scheibe der Alienballerei ein Zuhause. Die neue Rewind-Funktion soll zudem einige unfaire Stellen entschärfen.

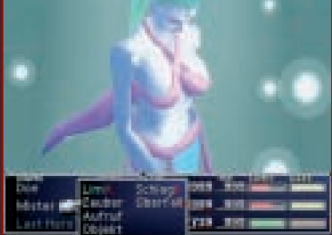
Zone of the Enders: 2nd Runner (PS2, Konami)



Ob Hideo Kojima ein besonderes Herz für Europäer hat? Seine bombastische Mechschlacht wurde zum PAL-Release kräftig aufgemotzt (oder sollte man mittlerweile 'gepimpt' sagen?). Zwei neue Schwierigkeitsgrade, ein dezent verfeinerter Missionsablauf, einige Extra-Prüfungen sowie neue Polygonmodelle für Superroboter Jehuty sorgten für grinsende Gesichter.





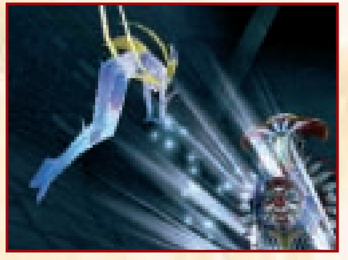


Der Umstieg von Bitmap- zu Polygon-Optik vollzog sich zwischen Teil 6 und 7 der "Final Fantasy"-Serie.



IHR HABT SHIVA VERRATEN!

Die mythologischen Anleihen der "Final Fantasy"-Reihe



Im achten Teil überraschte die kühle Göttin mit leicht stacheligem Design und blonden Zöpfen.

>>I Es ist wohl keine Übertreibung, wenn man Hironobu Sakaguchis "Final Fantasy"-Serie zu den erfolgreichsten und langlebigsten Rollenspielreihen der Welt zählt. Bereits seit 1987 entführen uns die fantastischen Eskapaden des Square-Gurus in hochkreative Anderswelten, in denen urwüchsige Bestien, transzendentale Geistwesen und androgyne Heroen um das Schicksal ganzer Universen streiten. Während im ersten Teil auf dem NES noch die abstrakten 'Kämpfer des Lichts' unterwegs waren, um das urböse Chaos zu vernichten, hatten die Episoden 5 und 6 für das SNES mit bescheidenen Fantasy-Kammerspielen abgeschlossen und schickten ganze Heerscharen von Dämonen, Überwesen sowie gottgleichen Bösewichtern in die Dungeons. Spätestens jetzt bedienten sich die japanischen Fabulierer in Mythologien sämtlicher Kulturen, um genügend Stoff für die endzeitlichen "Final Fantasy"-Universen zusammenzutragen.

Fans der Serie treffen in jedem neuen Teil auf alte Bekannte wie die beschwörbaren Monster, die mal Bestias, mal Esper genannt werden, aber immer ein Sammelsurium aus erfundenen und 'echten' Gottheiten darstellen. Deren Auswahl und den Umgang mit den mythologischen Vorbildern gehen die Japaner mit kindlich-begeisterter Naivität an: Was nicht passt, wird passend gemacht! Trotzdem erhalten die Heimatwelten von Celes, Cloud oder Tidus damit eine Glaubwürdigkeit und Tiefe, die mit reiner Fantasterei vielleicht nicht erzielbar ist: Namen wie Shiva, Odin oder Midgar sind bekannt und obwohl man nicht immer den korrekten kulturellen Ursprung im Kopf hat, fühlt man sich doch in eine allumfassende, endgültige Mythenwelt versetzt – eine "Final Fantasy", in der sich Götter aller Religionen, Urvögel und andere Elemente tummeln, die uns fremd und trotzdem seltsam vertraut vorkommen.

Auf den folgenden vier Seiten findet Ihr einige dieser alten Bekannten wieder, ihre Rolle im jeweiligen Spiel und – soweit ermittelbar – ihren kulturellen Hintergrund. Dieser Beitrag erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit: Wir konzentrieren uns auf die kultigsten, interessantesten und lohnendsten Figuren. *mw* I<<



SHIVA

Typ: Beschwörungsmonster

Im Spiel:

Die blaue Powerfrau steht in der "Final Fantasy"-Geschichte für das Element Eis. Mit kühler Überlegenheit schwebt die 'Königin des Eises' über dem Schlachtfeld und lässt frostige Magiestürme auf die bibbernden Feindeshorden los. Gerade Monster mit feuriger Affinität verziehen sich beim Anblick der unterkühlten Schönen gerne in wärmere Gefilde.

In Echt:

Der indische Hinduismus geht davon aus, dass alles Gewordene auch wieder vergehen muss. Drei Gottheiten kümmern sich um diese Angelegenheit: Brahma erschafft, Vishnu bewahrt und Shiva zerstört. Shiva reitet auf einem Stier, hat drei Augen, vier Arme und sieht seinem "Final Fantasy"-Pendant nicht wirklich ähnlich. Auch mit Eis hat der hinduistische Shiva nichts am Hut. Die "Final Fantasy"-Macher ließen sich wohl eher von der blauen Hautfarbe inspirieren, die bei etlichen indischen Gottheiten als Zeichen der Heiligkeit verbreitet ist.



Die vorerst letzte Verwandlung machte Shiva für "Final Fantasy 10" durch: Blaue Dreadlocks und üppige Rundungen heben die Königin des Eises auf das Podest der bestaussehendsten Bestia des Spiels.



GILGAMESH

Typ: Zwischengegner/Beschwörungsmonster

Im Spiel:

So ganz hat der gute Gilgamesh seinen Platz im "Final Fantasy"-Universum noch nicht gefunden. Im fünften Teil stellt sich der dreiste Bursche auf Galufs Heimatwelt als Zwischengegner in den Weg. Kurz vor Schluss hilft er Euch aber im Kampf gegen den unappetitlichen NecroPhobe. Im achten Teil übernimmt er schließlich die Rolle seines alten Kumpans Odin als Beschwörungsmonster.

In Echt:

Gilgamesch ist ein unbezwingbarer Kämpfer im Mythos der Babylonier. Als König der Stadt Uruk regierte er mit eiserner Hand. Dem babylonischen Gilgamesch ist der germanische Odin völlig wurscht. Sein wirklicher Kampfgefährte ist der Jäger Enkidu, mit dem er immer mal wieder spaßeshalber die Klingen kreuzt.



ODIN

Typ: Beschwörungsmonster

Im Spiel:

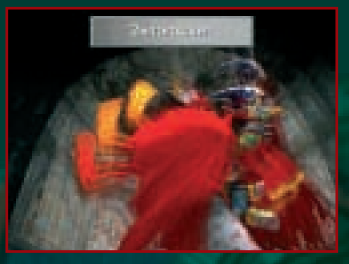
Einmal beschworen, galoppiert der düstere Odin auf seinem sechsbeinigen Pferd über Eure Gegner hinweg und spaltet auch dicke Bösewichte mit einem einzigen Hieb seines Schwertes. Im achten Teil der Reihe wird Odin allerdings von Cifer Almasys Gunblade in zwei Teile gehackt. Ab diesem Zeitpunkt springt Odins göttlicher Kumpel Gilgamesh für ihn ein.

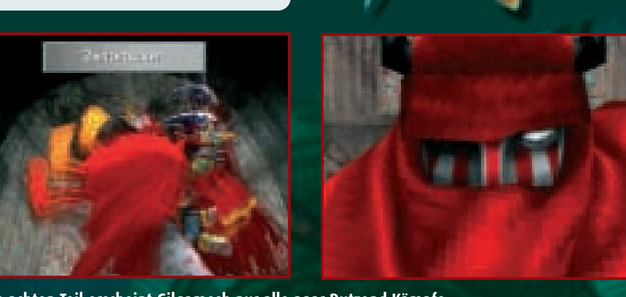
In Echt:

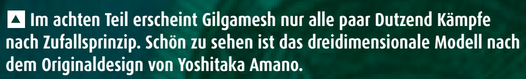
In der Edda, der germanischen Götter- und Heldensaga finden wir Odin als obersten der nordischen Asen-Götter. Sein zweiter Name Wotan bedeutet 'Der Wütende' und unterstreicht Odins Funktion als Kriegsgott. In der nordischen Mythologie hatte Odins Pferd sogar acht Beine und brachte den grimmigen Einäugigen flott über das Schlachtfeld. Dort markierte er die Todgeweihten mit seinem Speer, damit diese von den Walküren abgeholt werden konnten. Odin verlor sein Auge an den Riesen Mimir, weil er von dessen Brunnen der Weisheit trinken wollte. Später stieg das alte Raubhein auf den bekömmlicheren Met der Skalden um.



Odins hirschartiges Geweih erinnert an Herne den Jäger, eine mythologische Figur aus dem Walisischen.







Im achten Teil erscheint Gilgamesh nur alle paar Dutzend Kämpfe nach Zufallsprinzip. Schön zu sehen ist das dreidimensionale Modell nach dem Originaldesign von Yoshitaka Amano.

IFRIT

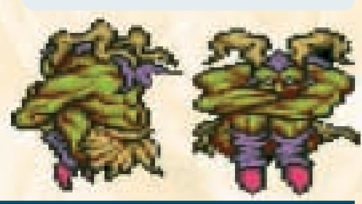
Typ: Beschwörungsmonster

Im Spiel:

Shivas Gegenstück ist der bestialische Ifrit. Pelzig und gehörnt fackelt der muskulöse Bursche nicht lange und wirft mit feurigen Gaben nur so um sich. Gegner mit dem Element Eis bekommen schon nasse Füße, wenn sie Ifrits unterirdisches Grollen nur hören. Ob sich Shiva und Ifrit privat kennen, ist nicht bekannt. Ein Treffen der beiden würde dem Begriff Dampfplaudern sicherlich eine neue Dimension verleihen.

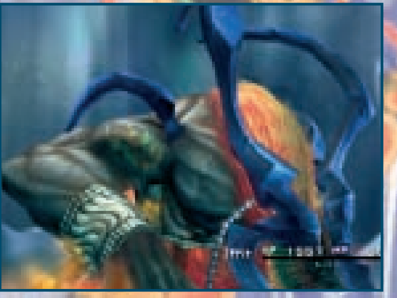
In Echt:

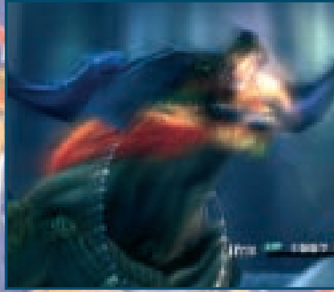
Ein Ifrit oder Efreet ist ein arabischer Dschinn. Mitglieder dieser in fünf Klassen unterteilten Rasse von Feuergeistern werden meist als muskulöse Jünglinge dargestellt. Ifrits sind im Rachegeschäft tätig und gelten als zweitstärkste Form der Dschinn. Hörner und Pelz sind nicht unbedingt ein Attribut der echten Ifrit-Geister, passen aber so schön zur höllischen Feuerumgebung und wurden von den japanischen Designern wohl deswegen beigemengt.

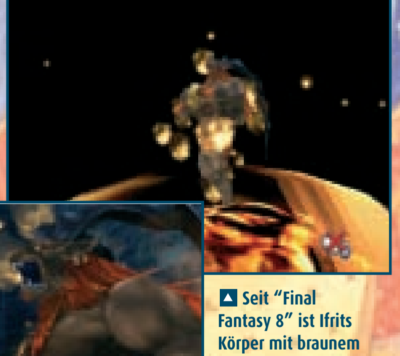




Die frühen Ifrit-Designs erinnern durch die olivgrüne Hautfarbe noch etwas an den Marvel-Koloss Hulk.



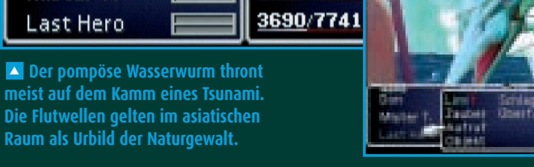




Seit "Final Fantasy 8" ist Ifrits Körper mit braunem Pelz bedeckt. Gut, dass Fellhaare nicht entzündlich sind...



Beschwörerbraut Yuna kümmert sich in Teil 10 um den anhänglichen Feuergeist.

Der pompöse Wasserwurm thront meist auf dem Kamm eines Tsunami. Die Flutwellen gelten im asiatischen Raum als Urbild der Naturgewalt.

LEVIATHAN

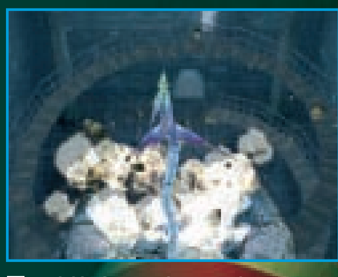
Typ: Zwischengegner/Beschwörungsmonster

Im Spiel:

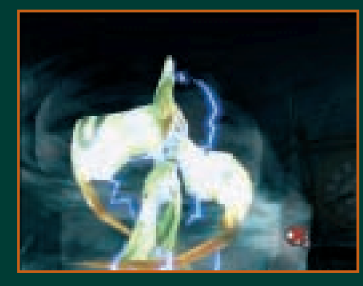
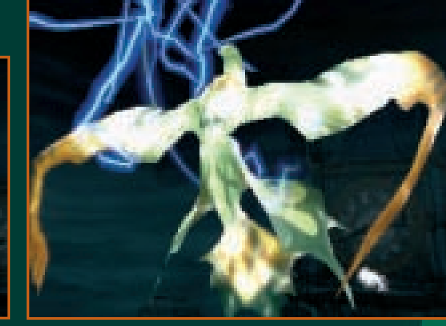
Die gigantische Wasserschlange vertritt das feuchte Element und wird immer gerne genommen, wenn blitzschleudernde Magiemonster dem "Final-Fantasy" Helden nach dem Leben trachten. Manchmal müsst Ihr den Leviathan erst bekämpfen, bevor er sich als Beschwörungsmonster aufrufen lässt, so geschehen in X-Deaths Welt im fünften Teil.

In Echt:

Leviathan, jaja! Bibelfeste Christen streichen sich weise über den Bart. Das ist doch der aus Psalm 104, wo es heißt: "Schiffe ziehen dort einher, der Seedrache, den du geformt, damit er darin spiele." (Ps 104, 26) Potzblitz! Da hat also der liebe Herrgott selbst Hand ans Spieldesign gelegt und uns ein Wassermonster modelliert. Dieser Sakaguchi hat ja tolle Freunde!



Der biblische Leviathan ist nicht zwangsläufig wurmförmig. Die Bewegungen des Schlangenleibes passen aber gut zum nassen Element.

QUEZACOTL

Typ: Beschwörungsmonster

Im Spiel:

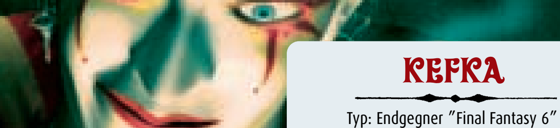
Der Donnervogel mit dem lustigen Namen muss sich die Blitzdomäne als Beschwörungsmonster mit seinem Kollegen Ramuh teilen. Warum Square-Enix den Posten des Starkstromexperten zeitweilig neu besetzte, ist unbekannt.

In Echt:

Die mexikanischen Völker kannten eine gefiederte Schlange mit dem Namen Quetzalcóatl. Dieser Gott gilt als Kulturbringer und Patron der schönen Künste. Damit ist auch klar, wieso Quezacotl in der "Final Fantasy"-Reihe nur einen einzigen Auftritt hatte: Die Smokings und der Chianti-Konsum des snobbistischen Fuzzis waren letztlich doch zu teuer!



Das Donnervogel-Design klauten die Japaner wohl aus der Bilderwelt der amerikanischen Ureinwohner.



KEFKA

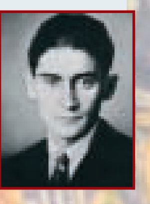
Typ: Endgegner "Final Fantasy 6"

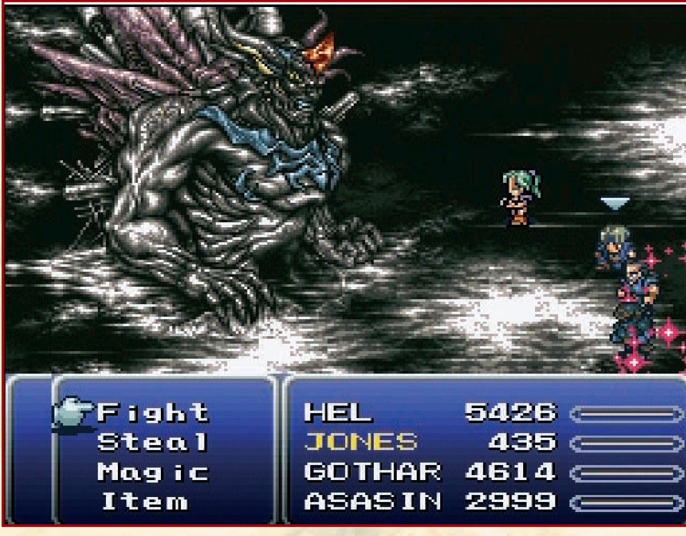
Im Spiel:

Kefka ist mit Abstand der schrillste Endgegner der "Final Fantasy"-Geschichte. Nicht nur, dass er seine Auftritte gerne mit hysterischem Lachen untermalt und jähzornige Ausraster bekommt. Auch das Outfit des clownesken Kerlchens reizt zu herbem Widerspruch: Die knallbunten Leggins mögen ja noch duldbar sein, aber Federboa und roter Kajal um die Augen gehen selbst Imperator Gestahl zu weit. Dumm nur, das Kefkas magische Fähigkeiten in der zweiten Hälfte des Spiels immens anwachsen. So vernichtet der geschmacklose Selbstfindungstrip des Spinners fast die ganze Welt. Fast. Denn Ihr als Spieler könnt den Blödel letztlich doch in die Schranken weisen und zum Outfit-Tuning ins Unterschichten-Fernsehen schicken.

In Echt:

Der Prager Autor Franz Kafka (1883-1924) ist ein Muss für Fans skurriler Geschichten. Er erzählte uns von Herrn Samsa, der zu einem Käfer mutiert ("Die Verwandlung"), Herrn K., der ohne Grund zum Tode verurteilt wurde ("Der Prozess") und dem sadistischen Erfinder des Nadeldruckers ("In der Strafkolonie"). Das alles weiß auch Euer Deutschlehrer. Aber ob der auch weiß, dass der findige Schmierfink flugs seinen Namen änderte und als böswilliger Possenreißer durch "Final Fantasy 6" geistert? Wenn das mal die Heidenreich erfährt.







Kefka gilt als erster mehrstöckiger Endgegner der Reihe. Sobald ein Teil der vielgestaltigen Wesenheit besiegt wurde, scrollte der Bildschirm ein Stück nach oben und der Kampf ging weiter. Ganz oben wartete schließlich Kefka selbst als barocker Engel und posierte im Sonnenuntergang.



Am Anfang von "Final Fantasy 10" offenbart sich Sin immer nur in Details. Seine wahre Gestalt erkennt Ihr erst am Schluss des Spiels.

SIN



Typ: Endgegner "Final Fantasy 10"

Im Spiel:

Wenn Ihr Moby Dick für einen großen Wal haltet, solltet Ihr in Spira keinesfalls auf Lebertran-Jagd gehen! Sin ist der Inbegriff der beiden Adjektive 'groß' und 'böse'. Der gigantische Fleischberg pflügt durch das Meer von Spira und vernichtet alles, was ihm in die Quere kommt. Die Al-Bhed glauben, Sin bestrafe die Menschen von Spira, weil sie zu oft von den Machina-Apparaten Gebrauch gemacht haben.

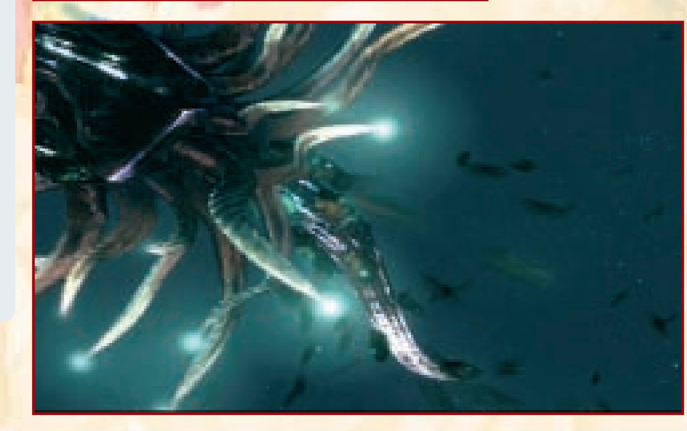


In Echt:

Das Böse als Strafe für die Erkenntnis der Menschheit. Das Böse als vielgestaltiges Riesenwesen, das am Ende der Zeit die Welt vernichtet. Auch hier stand mal wieder die gute alte Bibel Pate. Versorgt uns doch Apostel Johannes in der Apokalypse mit Motiven wie "Siehe, ein Drache, feurig und gewaltig groß, mit sieben Köpfen und zehn Hörnern und sieben Diademen auf seinen Köpfen." (Offb 12, 3) Auch Sins Name (engl. für Sünde) gemahnt an die Ursünde der Menschheit. Gegen diese Interpretation spricht allerdings, dass in der Offenbarung nirgends von einem Blitzball spielenden Blondschopf namens Tidus die Rede ist. Aber vielleicht hat Herr Sakaguchi ja auch hier seine Beziehungen spielen lassen und es wird bald nachgebessert.



Fliegende Riesenbälle und Fleischspiralen, die ganze Städte einsaugen, erinnern Manga-Fans an das Endzeit-Epos "Akira" von Katsuhiro Otomo.



SEPHIROTH

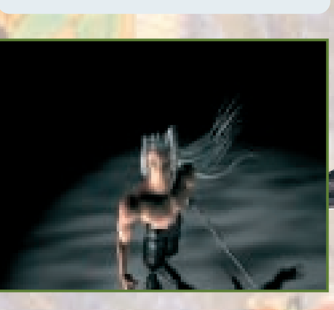
Typ: Endgegner "Final Fantasy 7"

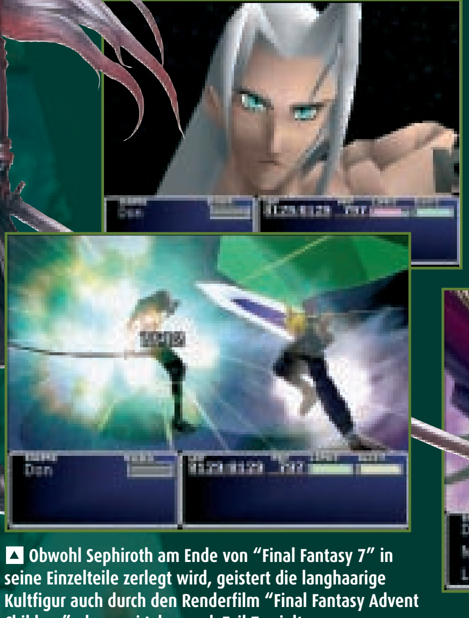
Im Spiel:

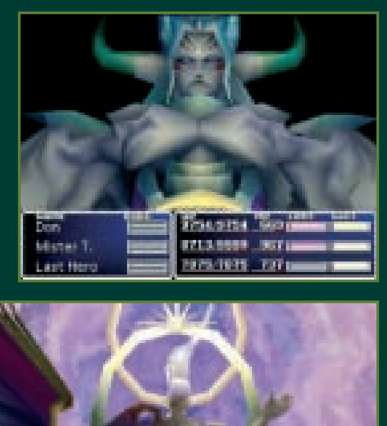
Er ist und bleibt der coolste Endgegner aller Zeiten! Mit überlangem weißen Haar, überlangem Schwert und überlangem Endkampf nistete sich der verschwiegene Mantelträger in die Herzen der "Final Fantasy"-Fans ein. Und was für ein Endkampf! Ganze drei Mal müsst Ihr dem zähen Misanthropen einen Scheitel ziehen. Sephiroth folgte Kefka auf dem Pfad des engelhaften Endgegners nach, leistete sich aber einen eigenen Chor für die Hintergrundmusik, was in der gerade anbrechenden PSone-Ära höchst ungewöhnlich war. Wer die genialen Klänge in orchestraler Fassung wieder hören möchte, zieht sich unter http://www.square-enix.co.jp/dvd/ff7ac/ den Trailer zu "Final Fantasy Advent Children" rein.

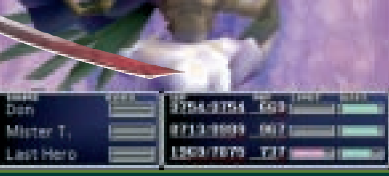
In Echt:

Die Kabbalah ist ein mythologischer Text der jüdischen Religion. Hier wird ein abstrakter Lebensbaum beschrieben, dessen Äste den Weg zur Annäherung an Gott weisen. Ein Sefirot (hebr. für Ziffer) ist ein solcher Ast. Wer den Weg aller zehn Äste beschreitet, nähert sich Gott an, was die engelhafte vorletzte Sephiroth-Form in "Final Fantasy 7" erklärt. Motive aus der Kabbalah werden übrigens auch im "Xenogears"-Universum benutzt. Hausaufgabe: Wieviel Kakao ist im Melkaba wirklich drin?









Obwohl Sephiroth am Ende von "Final Fantasy 7" in seine Einzelteile zerlegt wird, geistert die langhaarige Kultfigur auch durch den Renderfilm "Final Fantasy Advent Children", der zwei Jahre nach Teil 7 spielt.

Spiele für Sparsame

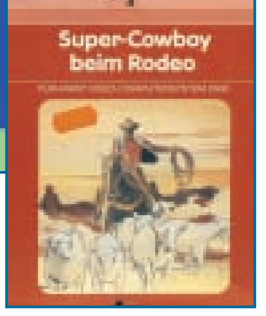
OMINÖSE BUDGET-SPIELE ÜBERSCHWEMMEN IN UNGEKANNTEM AUSMASS DEN PS2-MARKT. DOCH WOHER KOMMEN EIGENTLICH ALL DIE BILLIGTITEL, VON DENEN SELBST GUT INFORMIERTE SPIELEFANS NOCH NIE GEHÖRT HABEN?

>>I Wer in der Spieleabteilung eines Elektronikmarktes in den unteren Regalreihen stöbert, macht oft erstaunliche Entdeckungen: Für rund 20 Euro liegen da PS2-Titel mit Namen wie "Monster Trux Extreme", "Furry Tales", "Project Minerva Professional" oder "Habitrail Hamster Ball". Die Verpackungen zeigen wenig kunstvolles, dafür umso bunteres Artwork, auf ihrer Rückseite sind Screenshots und Texte, die auch kein Licht ins unwissende Dunkel bringen – nein, von diesen Spielen hat man weder gehört noch gelesen, geschweige denn vor der Veröffentlichung irgendwas gesehen. Der Grund ist einfach: Hier handelt es sich um Budget-Software, für die weder PR, Werbung noch Marketing gemacht wird und die sich ausschließlich über den günstigen Preis definiert. Als Mitnahmeprodukte liegen diese Spiele von Publishern wie Kellas, Trend oder East Entertainment Media in der Warenschütte vor der Supermarkt-Kasse oder auf dem Grabbeltisch des Discounters.

Kostenfrage

Budget-Spiele sind keine Erfindung des 21. Jahrhunderts: Zu Heimcomputer-Zeiten schufen vor allem britische Billigheimer wie Bubble Bus oder Mastertronic ein Gegengewicht zu Markenanbietern wie EA, Microprose oder Ocean. Natürlich hatte die Sparsamkeit des Spectrum- oder C64-Spielers ihren Preis: Die Software kam auf einer billigen Audio-Kassette in einer 08/15-Plastikhülle und mit einem schwarz-weiß kopierten Zettel statt einem ordentlichen Handbuch. Die Spiele selbst waren meist schnell programmierte, seichte und kurze Geschicklichkeitstests – was zu dieser Zeit allerdings auch bei Vollpreis-Software keine Seltenheit war.

Wegen der hohen Herstellungskosten der Medien wurden Modulkonsolen weitgehend von eigens produzierten Budgettiteln verschont, nur über das Atari VCS rollte in dessen Spätphase eine Flut von Billigspielen. Taiwanesische No-Name-Firmen konnten dank billiger Speicherbausteine und geklonter Spiele günstig produzieren, in Deutschland sorgte vor allem der Quelle-Versand für die Massenverbreitung. Doch erst mit dem Durchbruch des günstig zu produzierenden Spielemediums CD konnte sich eine eigene Industrie entwickeln, die Konsolen bereits im Zenit ihres Lebens mit günstiger Kost versorgt. Der erfolgreichste Budgetspiele-Hersteller sitzt in Japan – 1999 begann dort der Siegeszug der 'D3 Publisher': Bereits die ersten drei Produkte ihrer "Simple 1500"-Reihe für PSone schafften es in die Top 100 der meistverkauften Spiele des Jahres, rund eine halbe Million Mal wurde allein der Debüttitel "The Mahjong" für je elf Euro abgesetzt. Bis heute sind D3 die wichtigsten Produzenten von Billig-Software – nach über hundert PSone- und sogar einer Hand voll Dreamcast-Titeln beherrscht man mit der "Simple 2000"-Serie den japanischen PS2-Budgetmarkt. Für je 2.000 Yen (ca. 15 Euro) gibt's Brettspiel-Umsetzungen und Billard-Simulationen, Anime-Adventure, Sport- und Softsex-Spiele.



▲ Frühe Budget-Software: Für das VCS gab's Billig-Klone bekannter Spiele (hier die Quelle-Variante von Activisions "Stampede"). Mastertronic bot Dutzende C64-Spiele für 1,99 Pfund an. Darunter einige Titel (wie "BMX Racers") der Darling-Brüder, die später Codemasters gründeten.

Geschmack der Masse

Das Konzept der Budget-Software ist weltweit gleich: Das Geschäft lohnt nur bei billiger Produktion und hohem Absatz – ersteres wird durch Rekrutierung kleiner Studios erreicht, die handwerkliche Produktivität vor künstlerischen Anspruch stellen. Das zweite gelingt durch Anbieten populärer, Massenmarkt-kompatibler Inhalte, in Japan also z.B. Anime, Mahjong oder Baseball. Westliche Discount-Publisher stöbern



Auf ihrer Website preist die Firma Datadesign in einem Produkt-Katalog die Budget-Entwicklungen fürs kommende Jahr an und erläutert auch gleich, warum sich eine Perle wie "Classic British Motor Racing" verkaufen wird.

D3 Publisher sind die Budget-Experten in Japan. Bei ihren "Simple"-Reihen für PSone, PS2 und GBA liefern sie viel nackte Haut, Glücks- und Brettspiele – was der Japaner eben so mag.

zwar regelmäßig im Portfolio japanischer Kollegen, wegen ihres eigenen Geschmacks bekommen Europäer aber nur ausgesuchte Titel und Genres präsentiert. Midas Interactive mutet uns momentan ausschließlich den Vertikal-Shooter "Steel Dragon EX" und den "Breakout"-Klon "Bust-A-Bloc" des D3-Publishers zu. Dafür bietet die englische Firma (mit eigenen Studios im Baltikum) auch Software an, die in Japan zum Vollpreis verkauft wurde – wie Taitos Straßenraser "Tokyo Road Race" oder Artdinks Action-Grausamkeit "Battle Construction Vehicles".

Der umtriebigste europäische Billig-Produzent Phoenix, dessen Spiele bei uns vom Trend Verlag vertrieben werden, verzichtet hingegen komplett auf fernöstliche Produkte. Die Engländer sind ein gerade mal fünf Mann starkes Team, das sämtliche Titel (auf PS2 bereits über 50) bei unabhängigen Entwicklern in Europa anfertigen lässt. Dabei bestimmt nicht Kreativität die Spielidee, sondern das Publikum aus Gelegenheitszockern – und die kaufen am liebsten Sport-, Renn- und Knobelspiele, die für den günstigen Preis auch mal einfacher gestrickt und optisch mäßig sein dürfen. Zudem werden Konzepte der Konkurrenz meist recycelt und nicht neu erdacht, was sich in einer unschlagbar schnellen Entwicklungsdauer von drei bis fünf Monaten niederschlägt.

Wer macht denn sowas?

Manche Entwickler programmieren Budget-Spiele, um in die Branche einzusteigen; andere aus der Not heraus, wie die Mad Monkey Studios, die von Mitarbeitern der bankrotten Franzosen-Firma Kalisto gegründet wurden. Viele Teams spezialisieren sich aber ganz bewusst auf die Massenfertigung von Spielen und besetzen damit eine Lücke in einer Industrie, in der mehrheitlich Menschen mit wilden Visionen und künstlerischen Ambitionen arbeiten. Firmen wie die englischen Low-Price-Veteranen Data Design Interactive beweisen, dass man auch ohne Anspruch auf Ästhetik und Innovation im Spielegeschäft erfolgreich sein kann. Ein Dutzend Spiele hat das seit 1983 tätige Studio im vergangenen Jahr für Phoenix und den US-Discounter Metro3D fabriziert, die Verwendung eines hauseigenen Spiele-Entwicklungssystems sorgt für ähnlich aussehende Titel und massive Zeitersparnis. Andere Budget-Teams nutzen branchenübliche Utensilien wie Renderware, um Titel wie "GT Racers" oder "International Golf" in kürzester Zeit auf die Beine und ins Geschäft zu stellen.

Trotz aller Mittelmäßigkeit, die Profispieler ihnen meist ankreiden, sind Budget-Titel beliebte und technisch einwandfreie Produkte, die wie alle anderen Spiele von Sony genehmigt und getestet werden müssen. Warum übrigens zurzeit nur die PS2 mit Budget-Spielen versorgt wird, erläuterte uns eine Mitarbeiterin von Phoenix Games: Microsoft erlaubt es ihnen nicht und bei Nintendo gibt's keine Gewinnspanne. *sf*

Midas Interactive kauft Budget-Titel in Japan, entwickelt in eigenen Studios und lässt unabhängige Teams für sich produzieren. Besonders erfolgreich sind Renn- und Sportspiele – "International Cue Club" von Takara verkaufte sich 400.000 Mal in Europa.



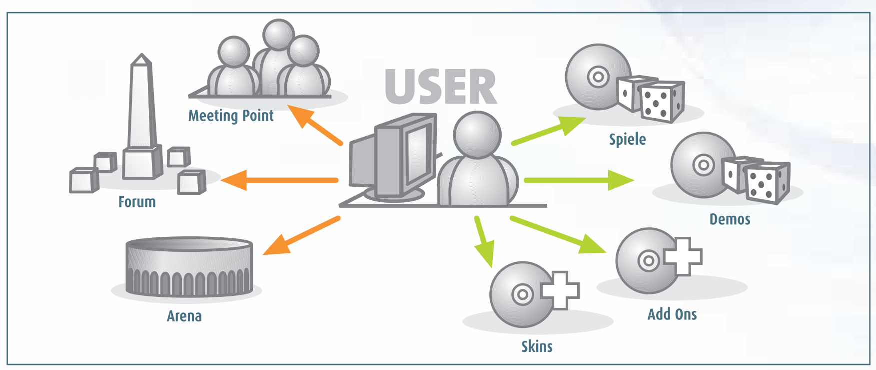
Beim italienischen Budget-Experten 505 Game Street erscheinen in der "Simply 20"-Reihe Billigspiele für 20 Euro. Darunter der Knobel-Klon "Zoo Puzzle" oder die D3-Publisher-Metzelei "Splatter Master".

Billig-Hersteller wie Phoenix scheuen sich nicht, dieselbe geklaute Idee mehrmals zu verbraten: "Habitrail Hamster Ball" und "Myth Makers Orbs of Doom" sind offensichtlich von "Super Monkey Ball" inspiriert.

NEXT LEVEL

Revolution | Playstation 3 | Xbox 2

Spiel auf Bestellung



In der nächsten Generation durchaus realistisch: Dank Breitband-Vernetzung und ständiger Online-Verbindung lädt sich der Benutzer Spiele oder Add-Ons herunter und verabredet sich mit Gleichgesinnten.

Ist das der neue Xbox-Controller?

Nach unzähligen gefälschten Entwürfen zu neuer Konsolenhardware tauchte kürzlich dieses angebliche, kabellose Pad für die kommende Xbox auf. Dabei handelt es sich um kein gerendertes Bild, sondern ein existentes Gerät. Ebenso spricht die Anzahl der beleuchteten Buttons für eine gewisse Echtheit (der schwarze und der weiße Button entfallen), was mit Microsofts XNA-Richtlinien konform ginge. An der Unterseite des Funk-Controllers lässt sich außerdem ein Batteriefach erkennen.

Next Level-Themen im Überblick:

- Revolution der Steuerung? [MAN!AC 05/05]
- PS3-Herz enthüllt [MAN!AC 04/05]
- Xbox 2 – Totale Vernetzung [MAN!AC 03/05]
- Emotionale Spielezukunft [MAN!AC 02/05]

Egal wie die nächsten Konsolen aus dem Hause Sony, Microsoft oder Nintendo heißen werden, kommende Hardware unterstützt kabellose Netzwerke und Online-Fähigkeiten. Während diese Generation das Thema Online eher experimentell denn existenziell behandelt, ist die Vernetzung von NextGen-Konsolen fundamental. Weltweites Zocken, LAN-Duelle sowie die Kommunikation untereinander und zu Handhelds sind nur der Anfang. Es geht einen Schritt weiter: Das Schlagwort heißt 'Content on Demand' – Inhalt bei Bedarf.

Vielseitige Netze

Xbox Live macht's vor: Zusatzlevels, neue Autos oder Szenarien zu Spieletiteln lassen sich gegen geringes Entgelt online abrufen (z. B. bei "Project Gotham Racing 2" oder "Splinter Cell Pandora Tomorrow"). Ähnliches erwartet uns auf Sonys PSP: Frische Rennstrecken von "Wipeout Pure" sind (vorerst gratis) nur via Download verfügbar. Auch das Konzept der Phantom-Plattform folgt dem Schema: Benutzer müssen Ihre Software vom Spieleserver auf die interne Festplatte laden – aber nur gegen Cash und eine monatliche Pauschale. Hersteller begrüßen derartigen Download-Nachschub – schließlich wird der Konsument ans Produkt gebunden. Andererseits kommt der Spieler an Zusatzmaterial seines Lieblingsspiels. In der nächsten Generation werden vielleicht gar Multimedia-Inhalte wie Musik, Spielfilme oder digitale TV-Kanäle ihren Weg auf die heimische Konsole finden.

Vorreiter Microsoft

Microsoft ließ auf der vergangenen Games Developers Conference tief blicken: Eine Vernetzung mit anderen Elektronikgeräten wie TV oder DVD-Recorder sowie ein einfach zu bedienendes Content-System soll neue Käuferschichten locken. Auf dem 'Marketplace' (siehe Bild links oben) werden Spieler neue Inhalte für ihre Spiele auf Knopfdruck erhalten – gegen kleine Geldsummen, versteht sich. So sind auch sich ständig verändernde Spieluniversen möglich. Daneben können Zocker dank personalisierten 'Gamer Cards' Gleichgesinnte mit ähnlichen Interessen treffen. Der Community-Gedanke soll sich so in allen Titeln fortführen. Sony wird diesem Konzept auf der PS3 kaum nachstehen. Schließlich ist der Cell-Prozessor in der kommenden Playstation-Generation komplett auf Vernetzung ausgelegt. Theoretisch lässt sich dabei auch die Rechenpower bündeln – eine tatsächlich Umsetzung ist aber fraglich. Nintendo zieht ebenso gleich: Nach bisheriger Online-Abstinenz demonstriert der Mario-Erfinder bereits ein gut funktionierendes Lokal-Netzwerk mit dem Handheld DS, das hoffentlich durch die neue stationäre Hardware Revolution weiter ausgebaut wird. *ts*



Zur Totgeburt verurteilt? Das Abo-Konzept der Phantom-Konsole kam bisher weder beim Fachpublikum noch beim Verbraucher gut an.

TECH-TICKER >> +++ **TeraFLOPS-Xbox:** Die kommende Xbox soll laut Microsoft-Vize J Allard mehr als ein TeraFLOPS Leistung bringen. +++ **Low Budget:** Nintendo-Chef Satoru Iwata will die Kosten für die Revolution-Spieleentwicklung niedrig halten. So kommt dasselbe Programmier-Interface wie beim Gamecube zum Einsatz. +++ **Unreal auf Xbox 2:** Die ersten Spiele auf dem Xbox-Nachfolger sollen auf der Unreal Engine 3 basieren. +++ **Cell-Server:** Sonys Cell-Chip wird 2007 in Heimservern und HDTVs verwendet. +++ **Drei Millionen Xboxen:** Laut Analysten könnte Microsoft noch dieses Jahr soviele Xbox-2-Einheiten ausliefern. +++ **Tasten-Sparer:** Der Revolution-Controller besitzt weniger Buttons als herkömmliche Pads. +++ **Xbox-2-Kosten:** Experten schätzen den Startpreis für Microsofts kommende Konsole auf 250-300 US-Dollar. +++ **Xbox-Gerüchteküche:** Die nächste Generation soll Xbox 360 heißen, ein sechseckiges, Nexus-ähnliches Logo erhalten und in einem weißen, konkav-geschwungenen Gehäuse sitzen.



.:::: Die unbekannten Stimmen ::::.

Bloggen, also regelmäßiges publizieren im Internet, meistens von privat, ist ja schon lange in Mode. Mit seinen unendlichen Weiten fördert das Internet die freie Meinungsbildung über alles und für jeden. Kein Wunder, dass sich selbst ohne Diplom von der Videospielredakteurs-Uni allerlei dahergelaufene Netz-Beschmutzer über unser Hobby auslassen. Wer in diesem Wust die Übersicht behalten und sich aus der großen Menge an Quatsch ein paar gute Artikel rauspicken will, wird bei **Gameblogs** fündig. Unter deren Adresse findet Ihr eine riesige Sammlung an Videospiel-Blogs, oft geführt von Industrie-Insidern, arbeitswütigen Journalisten oder Fans, die sich wirklich lesenswerte Gedanken machen. Noch sensationeller – wenn auch nicht zwingend besser – wird es allerdings, wenn die ganz Großen aus der Games-Branche ihre Ideen ins Netz stellen.

.:::: Die großen Namen ::::.

Jeff Minter hat sich hingesetzt und eine ausführliche Geschichte seines Wirkens in der Spielebranche verfasst. Die ist logischerweise eng verbunden mit seiner Firma – daher auch der Name **The History of Llamasoft**. Diese veröffentlicht er auf der etwas anderen Games-Website 'Way of the Rodent', die auch sonst angenehm unkonventionelle Artikel vorweisen kann. Leider lässt sich Minter bei seinen Betrachtungen ungefähr genauso viel Zeit wie mit seinen Spielen. Seine Serie startete im Februar 2004 und hat es mittlerweile auf immerhin sechs Teile gebracht. Das gleiche Schicksal wie dem glücklosen "Unity" dürfte dem quasi-historischen Dokument allerdings erspart bleiben, schließlich sind Entwickler-Legenden vor allem eins, nämlich eitel und dadurch auch sehr mitteilsam. Weiteres Beispiel gefällig? **John Romero**, Erfinder des Ego-Shooters und zur Zeit mit der Renovierung des guten alten "Gauntlet" beschäftigt, führt uns auf seiner Website in alles ein, was er so mag. Von Judas Priest bis Hiroshi Yamauchi. Hier gibt's Forum, Chat, Artikel- und Interviewsammlungen und aktuelle News zu allen möglichen Themen die den Meister interessieren.
Wenn Ihr Euch an der geschmackvoll präsentierten Seite satt gesehen habt, könnt Ihr ja mal Romeros alten Kumpel **John Carmack** besuchen. Der andere Erfinder des Ego-Shooters vertreibt sich seine Freizeit im Moment mit der Firma Armadillo Aerospace und dem Bau von raketengetriebenen Fahrzeugen. Ob er nicht doch lieber Kampfroboter bauen würde verrät er vielleicht irgendwann in seinem Blog, wo er sehr unregelmäßig über grafische Spielereien und – gerade aktuell – Handygames fachsimpelt. Besonders für Technik-Freaks interessant. Dritter im Blog-Bund ist **American McGee**, der auf seiner Seite eigene aktuelle Projekte und Videospielthemen im Allgemeinen angeht.
David Perry, Vater von Earthworm Jim und Meister im Ausschlachten von Lizenzen ("Enter the Matrix"), hat sich mit seiner Website ganz den Fragen 'Wie komme ich ins Business' und 'Wie kann das Business noch besser werden' gewidmet. Zu diesen Themen veröffentlicht er Power-Point-Präsentationen, Reden und Artikel, die er in seiner Eigenschaft als Sprecher auf diversen Veranstaltungen (BAFTA, E3, Siggraph, Game Developers Conference) produziert.



▶ Es werde Licht: Die seltene Hardware-Variante Game Boy Light erscheint lediglich in Japan und erleuchtet den Bildschirm mit zwei Batterien für satte zwölf Stunden.

Nintendo GAME BOY

NINTENDO GEWINNT MIT DEM NES DEN KAMPF IM HEIMSEKTOR GEGEN DIE ZAHLREICHE KONKURRENZ. ZEIT FÜR DIE TÜCHTIGEN JAPANER, DEN JUNGFRÄULICHEN HANDHELDMARKT MIT DEM FARBLOSEN GAME BOY ZU EROBERN.

>>I Tragbare Videospiele sind in Mode und Nintendos Widersacher schlafen nicht: Atari wie Sega werkeln seit längerer Zeit an farbigen Handhelds mit Hintergrundbeleuchtung. Auch Nintendos Führungskräfte wünschen sich ein tragbares NES. Doch der Game&Watch-Erfinder Gunpei Yokoi präsentiert Nintendo stattdessen einen farblosen Klotz, der die Bedienungselemente der erfolgreichen LCD-Handhelds übernimmt. Die technischen Spezifikationen können sich zwar sehen lassen (die CPU ist leistungsfähiger als das NES-Pendant), doch auch in diesem Punkt muss sich Yokois Erfindung Segas Game Gear und Ataris Lynx geschlagen geben. Zudem ist bei Sichtproblemen lediglich die Kontraststärke umstellbar – auf verschwenderisch teure Hintergrundbeleuchtung verzichtet Yokoi. Trotzdem überzeugt er Nintendo, denn die Vorteile dieser drastischen Sparmaßnahmen liegen auf der Hand: Konsumenten bekommen die Hardware zu einem günstigen Preis, weitere Kosten halten sich dank geringem Batterieverbrauch ebenfalls in Grenzen. Doch Nintendos größter Trumpf trägt den Namen "Tetris" (siehe folgende Seite): Die Knobelei fasziniert mit süchtig machendem Spielprinzip und liegt dem Game-Boy-Set ebenso wie das Zweispieler-Link-Kabel bei – ganze Familien und nicht nur Hardcore-Zocker verfallen dem Klötzchen-Fieber. Zudem erhält der Game Boy vielseitige Software-Unterstützung von namhaften Herstellern wie Capcom, Konami und Square. 1994 macht der Super Game Boy die Module mit dem Super Nintendo kompatibel und färbt die schwarz-weißen Spiele ein. Während die Wettstreiter schon längst das Zeitliche gesegnet haben, setzt der Game Boy seinen weltweiten Siegeszug bis 1995 unaufhaltsam fort. Langsam schwindet das Interesse an der erfolgreichsten Konsole aller Zeiten, doch der unbekannte Hersteller Game Freak entwickelt mit "Pocket Monsters" bzw. "Pokémon" eine Game-Boy-Lebensverlängerung: Erstmals plättet Ihr in einem Rollenspiel nicht furchterregende Monster, sondern schickt putzige Manga-Viecher in den Kampf. Das 'Schnapp sie dir alle'-Sammelprinzip löst einen derartigen Boom aus, dass auch namhafte Unis Seminare über den Erfolg des Massenphänomens einführen – hitzige 'Kinder und Medien'-Diskussionen inklusive.
Jetzt wird es richtig bunt: Nach dem farbigen Slim-Fast-Gehäuse Game Boy Pocket folgt 1998 der abwärtskompatible Game Boy Color. Die Spiele erstrahlen in 56 Farben, die Color-Module erreichen eine Größe von maximal 64 MBit und Japaner gehen sogar ins Handy-Netz. Der würdige Nachfolger Game Boy Advance startet im Jahr 2001 und läutet das Ende des cleveren Taschenspielers ein. *rf* I<<

Der Game Boy im Detail:

CPU-Taktfrequenz:	4,2 MHz
RAM-Speicher:	8 KB + 8 KB VRAM
Modulgröße:	0,25 bis 4 Mbit
Auflösung:	160 x 144
Farben:	4 Graustufen
Soundkanäle:	4 FM
Vernetzung zu:	SNES, N64

Der Game Boy Color im Detail:

CPU-Taktfrequenz:	4,2/8,4 MHz
RAM-Speicher:	32 KB + 16 KB VRAM
Modulgröße:	0,25 bis 64 Mbit
Auflösung:	160 x 144
Farben:	56 aus 32.000
Soundkanäle:	4 FM
Vernetzung zu:	SNES, N64 Handy (nur Japan)

Weiterführende Informationen

www.zock.com
www.nintendoland.com

▶ Fotogene Handheldspieler knipsen mit der Game-Boy-Kamera schicke Schwarz-Weiß-Bilder...

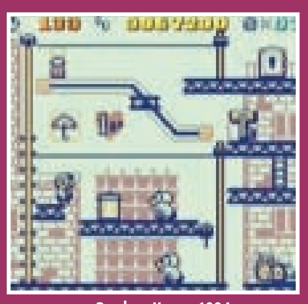
...und drucken diese sogleich mit dem Game-Boy-Printer aus – teure Passfoto-Automaten ade!

▶ Farbenpracht: Die Japaner spendieren der Fangemeinde mit dem Game Boy Color erstmals kolorierte Nintendo-Handheld-Helden. Das Gerät geht sogar ins japanische Handy-Netz.

Die Geschichte rund um das beste Videospiel aller Zeiten – "Tetris"

>> Minoru Arakawas (langjähriger Präsident von Nintendo Amerika) Leitsatz lautet: "Nicht die Hardware verkauft Spiele, sondern umgekehrt." So suchte er strebsam nach einem Millionenseller für den Game Boy und erblickte bei einer Automaten-Messe ein Spiel namens "Tetris". Innerhalb kürzester Zeit zog ihn das simple Knobelprinzip in den Bann. Doch die zuständigen Arcadebetreiber machten ihn darauf aufmerksam, dass alle Automaten- und Heimkonsolenrechte bereits an Atari und Sega vergeben waren – für das NES würde eine Tengen-Atari-Version erscheinen. Arakawa bedankte sich höflich für diese wertvollen Informationen, denn von verkauften Handheld-Rechten sprach niemand. Vor der Lizenz-Sicherung wollte sich Arakawa von der "Tetris"-Tauglichkeit auf dem Game Boy überzeugen und ließ seine besten Entwickler einen Prototypen programmieren. Schon nach kurzem Anspielen verliebte sich Arakawa in das Traumpaar der 90er: Denn die großen "Tetris"-Blöcke waren deutlich auf dem Bildschirm zu erkennen, die rasante Puzzelei eignete sich perfekt für den angestrebten 'Spiele für die ganze Familie'-Gedanken. Ein Lizenzkauf-Profi musste her: So übernahm Henk Rogers (Präsident von Bullet-Proof Software) die heikle Aufgabe, den "Tetris"-Erfinder Alexey Pajitnov von einer Zusammenarbeit mit Nintendo zu überzeugen. Doch dieses Unterfangen schien komplizierter als erwartet, da der begnadete Mathematiker noch nie etwas von Nintendo gehört hatte. Die Inspiration für den Hit holte sich der skurrile Russe hauptsächlich von dem geometrischen Puzzle 'Pentomino' (bildet Formen wie ein 'T' zu einem Viereck). Pajitnov vereinfachte das Grundprinzip (vier statt fünf Bestandteile pro Figur) und leitete den Namen vom griechischen Tetra (steht für die Zahl vier) ab. Die erste Version lief auf einem IBM und wurde zu Testzwecken an russische Forschungslabore verteilt. Die Folgen: Der "Tetris"-Virus legte die Arbeitsmoral lahm, so dass Pajitnovs Forschungskollege in einer Nacht-und-Nebel-Aktion die Spiele-Disketten konfiszierte. Zurück zu Henk Rogers und seiner Lizenzvertrags-Mission für Nintendos Game Boy: Schon nach dem ersten Treffen mit Pajitnov gab es Grund zur Freude, denn der hatte keinerlei "Tetris"-Rechte verkauft! Aus dieser kuriosen Situation entstand der schier endlose 'Atari gegen Nintendo'-Streit, dessen Details hier den Rahmen sprengen würden. Am Ende stand Nintendo als strahlender Sieger da und Rogers verdiente sich dank japanischer Verkaufsrechte und einem Dollar Gewinn pro verkauftem Game-Boy-"Tetris"-Set eine goldene Nase. Pajitnov musste sich dagegen mit Peanuts abgeben, da er die Lizenz-Geschichte völlig unterschätzte. <<

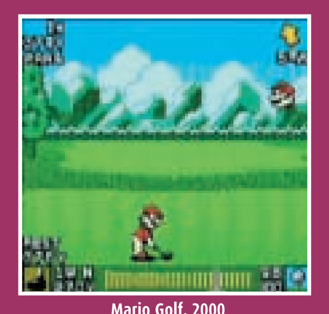
10 Meilensteine der Game-Boy-Geschichte



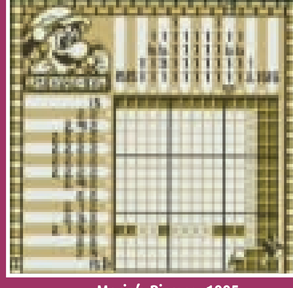
Donkey Kong, 1994
Originell: Der verlauste Affe piesackt Mario in fast hundert neuen Plattform-Levels.



F-1 Race, 1990
Das erste Vierspieler-Adapter-Modul begeistert mit flotter Geschwindigkeit.



Mario Golf, 2000
Camelots Golfsimulation besticht mit flüssiger Grafik, massig Kursen und simplem Schlagsystem.



Mario's Picross, 1995
Nicht hüpfen, denken: Meißelt Euch mit Mario durch diese erlesene und äußerst diffizile Rätselei.



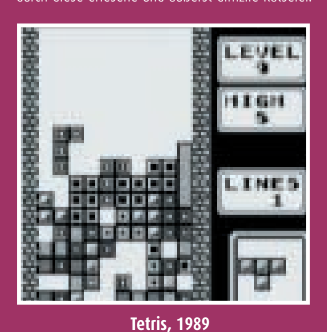
Pokémon: Goldene Edition, 2001
Dank der erfolgreichen "Pokémon"-Reihe bleibt Nintendos Handheld ein Dauerbrenner.



Super Mario Land 2: 6 Golden Coins, 1992
Nach dem leicht misslungenen ersten Auftritt trumpft Mario mit alter Klasse auf.



Super Mario Land 3: Wario Land, 1994
Wer ist Mario? Wario übernimmt seine erste Hüpf-Rolle als spielbarer Hauptcharakter.



Tetris, 1989
Die superbe Knobelei fesselt heute wie gestern – der geniale Link-Modus entzweit Freunde.



The Legend of Zelda: Link's Awakening, 1993
Die Action-Adventure-Krone gehört auch im Handheld-Sektor Spitzohr Link.



The Legend of Zelda: Oracle of Seasons, 2001
Doppelt gemoppelt: Alle Geheimnisse spürt Ihr nur mit dem Zwillings-Abenteuer "Oracle of Ages" auf.



Hardware-Fotos aus "Spielkonsolen & Heimcomputer" (www.gameplan.de)

Der Kampf mit

SEIT EINEM VIERTELJAHRHUNDERT KÄMPFEN SPIELEHERSTELLER MIT VIEL EINFALLSREICHTUM GEGEN DIE WINDMÜHLEN DER PIRATERIE – DIE SKURRILSTEN UND NERVIGSTEN KOPIERSCHUTZMETHODEN KAMEN IN DEN ACHTZIGERN ZUM EINSATZ.

Vor allem Adventure, Fantasy- und Rollenspiele wurden gern mit Codewheels vor Raubkopierern geschützt. Statt dröger Zahlenkolonnen verwendete man aber Begriffe oder Bilder, die zur Atmosphäre des Spiels passten.

>>> Als Musik-Liebhaber kennt man den Ärger: Die neue CD lässt sich wegen eines Kopierschutzes nicht über das PC-Laufwerk abspielen. Wer die Tracks auf seinem MP3-Player genießen will, muss sich die Files notgedrungen aus dem Internet holen. Der Kampf gegen Piraten hat schon immer eher ehrliche Kunden digitaler Medien vergrault als Kriminelle gestoppt. Denn die meisten Schutzmaßnahmen werden in Windeseile ausgehebelt und die Raubkopie lässt sich oft problemloser konsumieren als das Original.

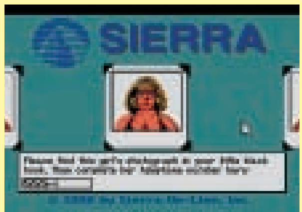
Im Videospielbereich vertraut man auf allerlei technische Schutzmaßnahmen, die verhindern, dass Normalverbraucher ohne Spezialwissen und -programme Kopien ihrer Originale ziehen. Bei PC-Titeln hat sich zudem die Eingabe von Seriennummern durchgesetzt, neuerdings auch unterstützt durch die obligatorische Online-Registrierung. Am einfallsreichsten aber waren die Hersteller zu den Hochzeiten der 8- und 16-Bit-Homecomputer, denn zum einen lagerte jeder halbwegs sortierte Spielefan einfach zu bedienende Copy-Tools in seiner Diskettenbox. Zum anderen wurden die Käufer eines Spieles häufig sogar aufgefordert, Sicherheitskopien anzufertigen und die Original-Disketten geschützt aufzubewahren – zu anfällig waren die Medien dieser Ära.

Erst blättern, dann spielen

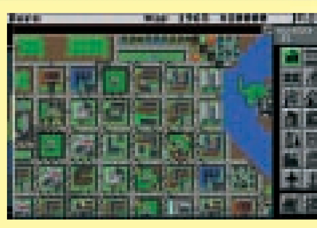
Die populärste Form des zusätzlichen bzw. einzigen Schutzes von Spielen für C64, Amiga, Spectrum, Atari ST oder IBM PC waren Handbuch-Abfragen in allen Variationen. Frühe Vertreter dieser Anti-Piraten-Technik forderten die Eingabe eines Wortes, das über die Angabe von Seite, Zeile und Position gefunden werden musste. Nicht selten führte dieser Kopierschutz zu unerquicklichen Zählorgien und Falscheingaben. Neben dem einen oder anderen Fehlerteufel und Verständnisproblemen (Wird die Überschrift nun mitgerechnet?) lag der größte Nachteil darin, dass bei Neuauflagen, anderen Sprach- und Plattformversionen oder Kompilationen das Handbuch oft verändert wurde und sich die Worte nicht mehr am ursprünglichen Platz befanden. Zudem fragte man häufig nur zwei Dutzend Stellen ab – Code-Listen ließen sich mit wenig Aufwand erstellen und mit der Kopie verbreiten.



Witziger Wissenstest vor dem Start des ersten "Monkey Island": Via Codewheel mussten die Todesdaten verurteilter Piraten ermittelt werden.



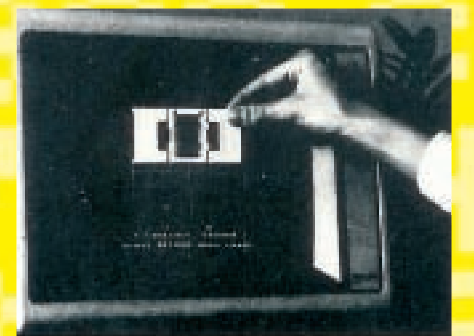
Anzügliche Nummernsuche bei Al Lowes Kult-Abenteuer "Leisure Suit Larry 2": In den Achtzigern waren Handbuchabfragen eher Regel als Ausnahme.



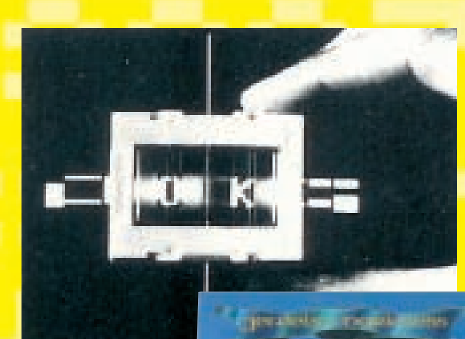
Keine Chance für Schwarz/Weiß-Kopierer: "Sim City" lag eine farbige Codeliste bei (im Bild ein Viertel der Tabelle). Falscheingabe führte zur Häufung von Katastrophen.


SIMCITY ALL TIME HIGH SCORES

DEM CODE







Bevor der Spectrum-Spieler David Brabens Meisterwerk starten durfte, musste er mit einer Plastiklinse einen Bildschirm-Code entziffern. Vor dem Ablesen wurde erst die Größe des Code-Felds justiert – bei Erfolg erschien ein OK.

Weniger anfällig für fleißige Piraten und frustrierende Fehlversuche waren seitenunabhängige Abfragen, die auf Bildvergleichen beruhten. Bei Bullfrogs "Powermonger" etwa wurde eine Landkarte gezeigt und nach der Zahl der dort befindlichen Bäume, Schafe oder Bewohner gefragt. Die Antwort fand sich in der Anleitung, deren Ränder mit über 200 Karten und zugehörigen Daten gesäumt war. Microprose zeigte bei der U-Boot-Simulation "Silent Service" im Rahmen einer anfänglichen 'Zielidentifikationsübung' die Silhouette eines Schlachtschiffs, die einem Bild und Buchstaben im Handbuch zugeordnet werden musste. Aufwändig designte Spiele wie die beiden genannten verursachten nach mehreren Falscheingaben nicht wie viele andere Titel einen Reset, sondern ließen den entlarvten Piraten trotzdem die Kopie benutzen – allerdings nur bestimmte Programmteile, als eingeschränkte Demoversion oder mit fehlender Speicheroption.

Fotokopierschutz

Die gewöhnliche Handbuchabfrage hatte einen großen Nachteil: Das Manual konnte halbwegs simpel und kostengünstig via Fotokopierer vervielfältigt werden. Neue Methoden mussten also her: LucasArts – seit jeher findig beim Schutz der hauseigenen Grafikadventures – druckte z.B. mit einem Muster unterlegte Codes in das Handbuch von "Loom", die erst bei Verwendung einer durchscheinenden roten Plastikfolie lesbar wurden. Maxis legte dem populären Städtebaukasten "Sim City" ein Faltblatt mit hunderten Codes bei, das in hellrot auf dunkelrot bzw. schwarz auf braun gedruckt war. Schwarz-Weiß-Kopierer konnten diese Kombinationen nicht lesbar wiedergeben, Farbkopien waren zu der Zeit noch sündhaft teuer. Die Reaktion von "Sim City" auf einen fehlerhaften Code war übrigens nicht ein abruptes Ende: Der Spieler durfte weiter Straßen und Gebäude errichten, wurde aber so häufig mit zerstörerischen Katastrophen malträtiert, dass er irgendwann keinen Spaß mehr an seiner Kopie hatte.

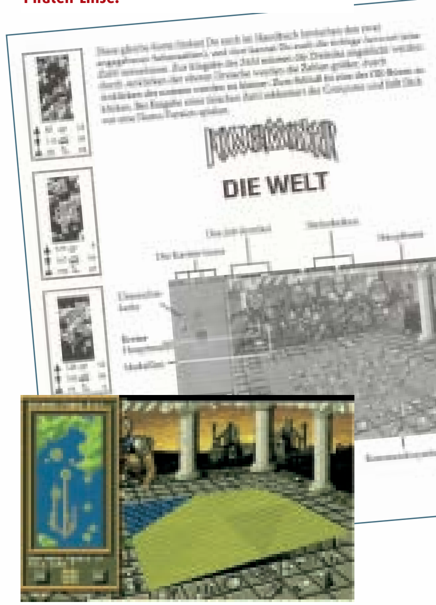
Electronic Arts und LucasArts bedienten sich auch häufig sogenannter Codewheels, die entfernt an Parkscheiben erinnern: Zwei bis drei unterschiedlich große Pappräder waren durch eine Metallöse übereinander fixiert. Worte am Rand mussten nach Vorgabe des Spiels kombiniert werden, um an zugehörige Codes der untersten Scheibe zu kommen, die dank Schlitzen an der Oberseite freigelegt wurden. Zwar ließen sich die Codewheels problemlos zerlegen, fotokopieren und nachbasteln, das aber verlangte zumindest so viel Mühe, dass Gelegenheitskopierer die Finger von diesen Spielen ließen.

Schiefe Optik

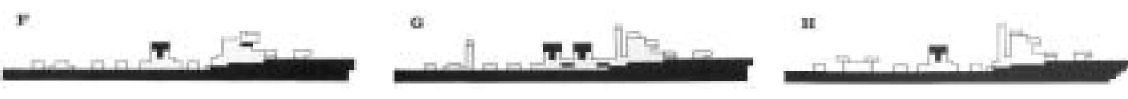
Doch es gab auch Schutzmaßnahmen, die noch so fleißigen Raubkopierern widerstanden – und dummerweise auch vielen Kunden. So veröffentlichte Ocean das Amiga-Actionspiel "Robocop 3" zusammen mit einem Dongle – damit das Spiel lief, musste das kleine Elektronikteil in einen der Joystickports gesteckt werden, was allerdings beim Amiga 600 und 2000 an der Form der Hardware scheiterte. Eine weitere, vor allem bei englischen Spectrum-Spielen populäre Anti-Piraten-Methode war die Verwendung des Lenslock. Mit dem Spiel wurde eine Plastiklinse geliefert, deren Brechung einen Code auf dem Bildschirm lesbar machte. Gleich mehrere Probleme plagten diese Technik und den Kunden: Die Linse unter Zeitdruck so vor dem Bildschirm zu positionieren, dass man den Code erkennen konnte, war eine fummelige, selten glückende Arbeit, bei manchen Produkten wurden gar die falschen Linsen beigelegt – die optischen Decodierer besaßen von Spiel zu Spiel ein unterschiedliches Brechungsmuster.

Nervtötende Kopierschutzmaßnahmen sind also keine neue Erfindung, sondern haben schon immer ihren Platz in der Geschichte der digitalen Unterhaltung. Und werden diesen auch weiterhin einnehmen – ohne das Piraterie-Problem lösen zu können... *sf*

Auch Rainbird sprang auf den Lenslock-Zug auf: Hier die Adventure-Sammlung "Jewels of Darkness" für Atari 800 mit zugehöriger Anti-Piraten-Linse.

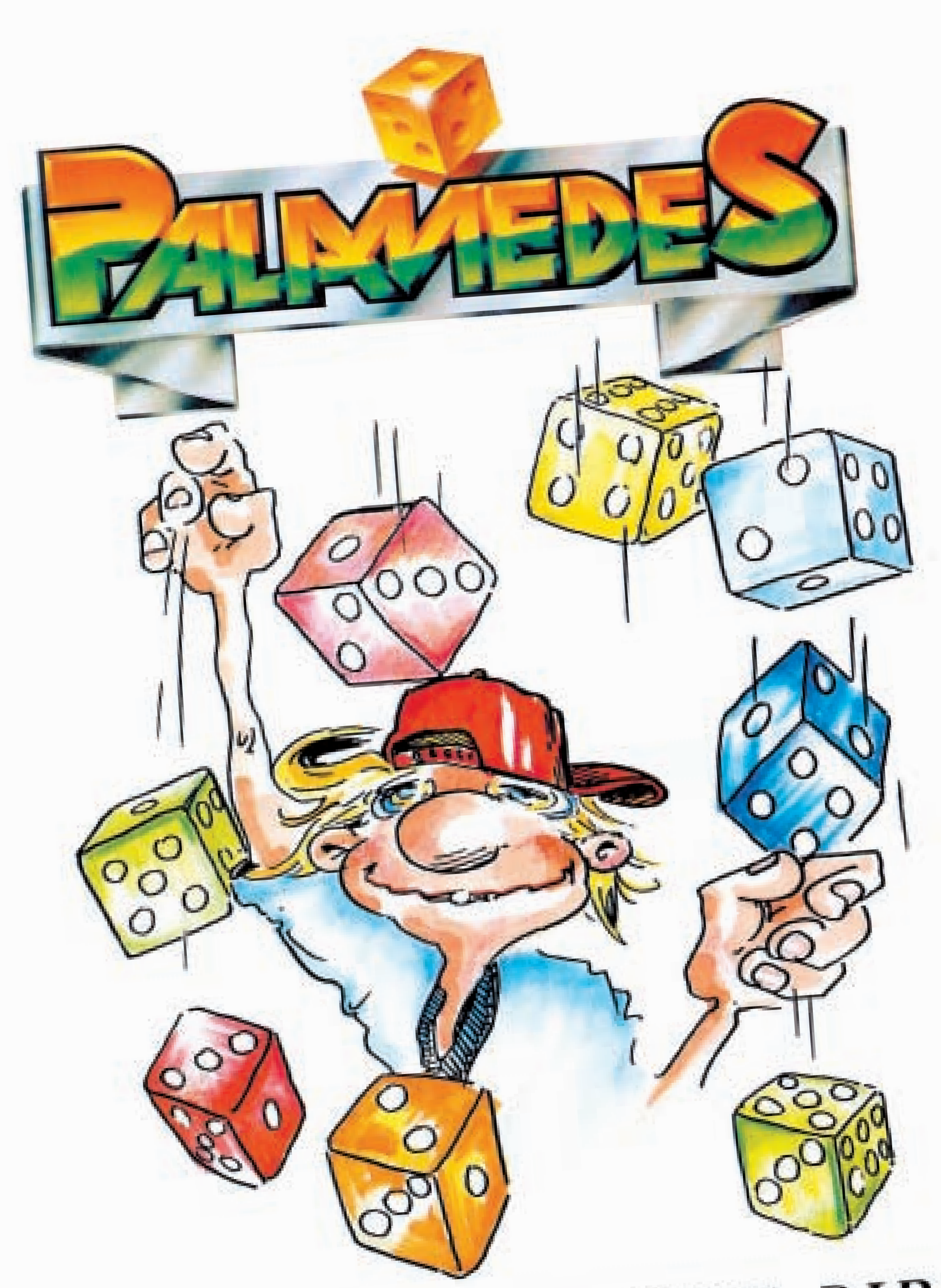


Peter Molyneux' Strategiespiel "Powermonger" forderte von Heimcomputer-Feldherren nicht nur strategisches Gespür, sondern auch gute Augen.



Der U-Boot-Klassiker "Silent Service" von Microprose verlangte die Identifizierung von knapp 20 im Handbuch verstreuten Schlachtschiff-Silhouetten.

ENTER CODE: ?



NIX FÜR WEICHE BIRNEN

...Heiße Socken gibt's beim Zocken!

GAME BOY

Hauptsache Kopf und Daumen bleiben cool und der Gameboy in der richtigen Position, um bei diesem actionreichen Geschicklichkeits- und Denkspiel Höchstleistungen zu vollbringen.

Es müssen Würfel, die in unterschiedlicher Reihenfolge und Punktewerten herunterfallen, entweder abgeschossen oder in bestimmten Sequenzen unten angeordnet werden.
Mehrere Spielvariationen.
Für einen Spieler oder mit Game Link als Wettkampfversion.





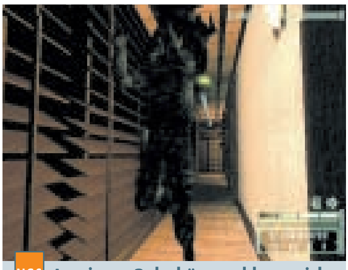
PALAMEDES – GEHT DEM GAMEBOY AUF DIE NERVEN.
Klingt einfach, was? Isses aber nicht.

Titel: Palamedes – **Hersteller:** Takara/Taito – **Jahr:** 1990 – **System:** Game Boy, NES, Automat

Um sich im großen Feld der mehr oder weniger spannenden "Tetris"-Ableger zu behaupten und aufzufallen, braucht man schon eine gute Idee. Umso ärgerlicher, wenn das grenzdebil gestaltete Werbemotiv prompt alles andere als intelligent aussieht und damit eine eher abschreckende Wirkung erzielt.



Splinter Cell Chaos Theory



NGC An einem Rohr hängend kann sich Sam kopfüber seine Gegner greifen.



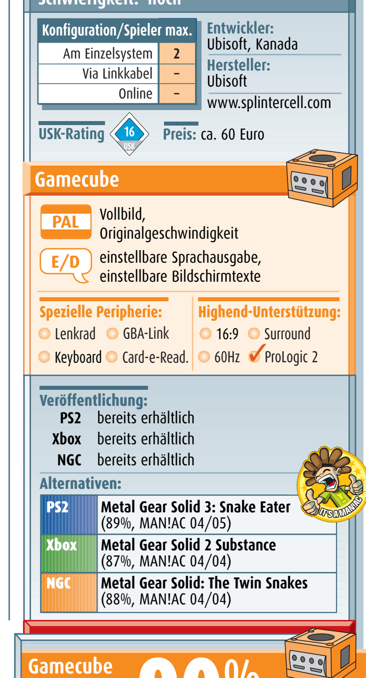
NGC Abgespeckte Grafik: Selbst der Dietrich sieht detailärmer aus.

NGC Kooperativ spionieren funktioniert auf dem Cube nur via Splitscreen.

Sam Fisher kann das Spionieren nicht lassen: Auch auf dem Cube verbreitet der Agent die Chaos-Theorie unter seinen Schleich-Jüngern. Während die Missionen im Aufbau Hardware-bedingt angepasst werden mussten, blieb die Story um eine Verschwörung internationalen Ausmaßes identisch: In zehn Einsätzen verschlägt es Euch auf der Suche nach der Wahrheit unter anderem nach New York, Hokkaido und Panama. Cube-Besitzer schleichen durch die gleichen vereinfachten Levels der PS2-Version. Als Trostpflaster ließen sich die Entwickler eine exklusive Meuchel-Methode für die benachteiligten Konsoleros einfallen: Bewegt sich Sam durch einen Tümpel oder Brunnen, kann er seine Gegner zu sich ins kühle Nass ziehen und ertränken. Des Weiteren dürfen Nintendo-Anhänger die OPSAT-Funktionen per Linkkabel auf den GBA auslagern. Dafür fehlt wie beim Vorgänger der Multiplayer-Versus-Modus und auch die geniale Coop-Variante kann aufgrund fehlender Online-Optionen nur via Splitscreen gespielt werden. *jw*

Janina Wintermayr

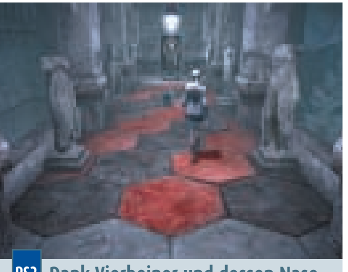
Als Schleichspiel genial, als Portierung eher schwach: Bei "Splinter Cell Chaos Theory" wird der Konsolenkampf eindeutig zu Microsofts Gunsten entschieden. Technisch macht die Cube-Version eine gute Figur, kann aber nicht mit der Hardware-Power der Xbox mithalten. Das schlägt sich einerseits in einer abgespeckten Optik nieder, die zudem noch unter heftigem Tearing leidet. Andererseits fällt das Missionsdesign im Solo- wie Coop-Modus simpler und damit weniger herausfordernder aus. Zumindest dürft Ihr auch auf dem Cube jederzeit speichern, selbst wenn's eher Slow-Save statt Quick-Save ist. Zusätzlich sei gesagt, dass "Chaos Theory" satte 70 Blöcke Speicherplatz verschlingt – Besitzer einer alten Memory Card 59 sollten sich schleunigst Ersatz besorgen.



Gamecube
Grafik 85 %
Sound 87 %
90 % Spielspaß

Der technischen Schwächen zum Trotz herausragende Agenten-Action für Gamecube-Besitzer.

Haunting Ground



PS2 Dank Vierbeiner und dessen Nase umgeht Ihr auch tödliche Fallen.



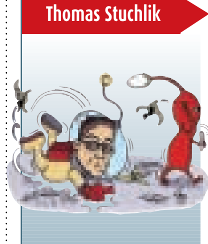
PS2 Praktisch: Während der Hund Gegner angreift, löst Ihr das Schieberätsel.

PS2 Unlogik pur: Das Untersuchen des hiesigen Mobiliars öffnet Türen oder löst nervige Game Over aus.

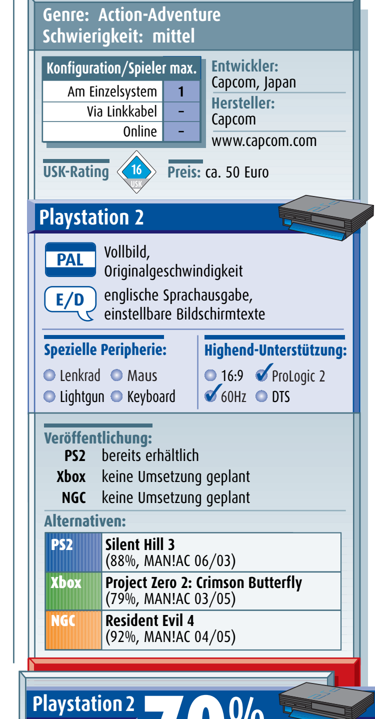
Kaum ist "Resident Evil 4" erschienen, schiebt Capcom gleich den nächsten Horror-Titel nach. "Haunting Ground" unterscheidet sich von Ersterem durch eine deutlich langsamere Spielgeschwindigkeit und ein neues Element: einen Hund. Der nette Vierbeiner namens Hewie hilft der recht hilflosen Protagonistin Fiona durch düstere Anwesen und Wälder. Via rechtem Analogstick erteilt Ihr dem Kläffer Kommandos. Die zahlreichen mehr oder weniger logischen Rätsel lassen sich oft nur mit seiner Hilfe meistern. So löst er simultan Schalter aus, kriecht in enge Löcher oder schnappt sich unerreichbare Gegenstände. Daneben verteidigt er Euch gegen böse Verfolger, die dann und wann auftauchen und nicht so schnell abzuschütteln sind.

Bei gegnerischen Angriffen und der folgenden Flucht gerät das gute Mädel schnell in Panik – der Bildschirm färbt sich schwarz-weiß und Fiona stolpert nur noch umher. Flugs sucht Ihr Euch ein Versteck oder bekämpft Eure Gegenspieler bis zu deren K.o. Sterben können die Fieslinge jedoch erst im jeweiligen Boss-Kampf. Daneben wandelt ein häufiger anzutreffender Alchemie-Apparat herumliegende Medaillons in Kampf-Items um. Die detaillierte Echtzeit-3D-Optik wird mit fester Kamera und ohne Ladezeiten präsentiert. *ts*

Thomas Stuchlik



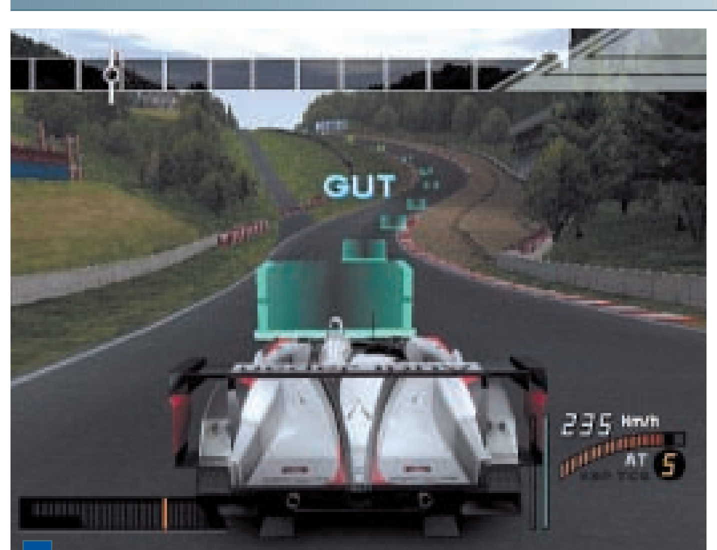
Konzeptionell gut, aber nur halbherzig umgesetzt. "Haunting Ground" bietet viele gute Ansätze, die jedoch oft nicht so recht funktionieren. Die häufige wie langatmige Flucht vor Euren aufdringlichen Verfolgern nervt auf Dauer – ähnliches passierte schon in "Silent Hill 4". Daneben freuen sich Denker über eine hohe Puzzle-Dichte, viele Rätsel sind aber nur durch Probieren zu meistern. Die verwinkelten, groß angelegten Szenarien sorgen zusätzlich für viel Laufarbeit. Technisch gibt's wenig zu meckern: Der süße wie treuherzige Hund überzeugt dank realistischem Verhalten und viel Charme. Keinerlei Ladezeiten und eine detailreiche Grafik samt düsterer Soundkulisse erzeugen eine dichte Atmosphäre. Einige Szenarien wirken aber etwas farbarm und platt.



Atmosphärisches Grusel-Abenteuer mit ungewohnten Features, aber nervigen Verfolgern.



Enthusia Professional Racing



PS2 In der anspruchsvollen Fahrschule gibt's Tore statt Zielzeiten. Nur wenn der Querbalken in der Mitte steht, stimmt die Geschwindigkeit.

PS2 Die fantasiereichen Pisten warten mit massig Streckendetails wie Wasserfällen, Höhlen und romantischen Umgebungen auf.

Das Rad: Kaum eine andere Erfindung der Menschheit brachte im wahrsten Sinne größere Umwälzungen in der Geschichte. Gerade männliche Wesen erliegen der Anziehungskraft des Runds – insbesondere wenn vier Stück davon an einem so genannten Automobil hängen und sich schnell drehen. Genau diese Faszination will Konamis neuer Edelraser virtuell vermitteln. Ungewohnte Features sollen insbesondere verwöhnten "Gran Turismo"-Piloten den Titel schmackhaft machen.

Aber Moment: "Enthusia" sieht auf den ersten Blick dem Konkurrenten aus dem Sony-Haus erstaunlich ähnlich. Ein riesiger Fuhrpark (200 Boliden), 50 Strecken und Rennen mit einem Fahrerfeld aus sechs Autos weisen beide Titel vor. Die Konami-Mannen dachten sich aber weitere Features aus: Eine Fahrschule der anderen Art, ein Karriere-Modus ohne Geld und ein auf Gravitation basierendes Fahrverhalten.

...und noch ein Tor!

Hinter dem vollmundigen Titel 'Driving Revolution' verbirgt sich eine Fahrschule, die ans Fahrzeughandling heranführt. Selbige bietet für jede Strecke vier Prüfungen, in denen Ihr einen bestimmten Streckenabschnitt meistern dürft. Jedoch wird keine Zielzeit vorgegeben, sondern Tore: Diese müsst Ihr mit einer bestimmten Geschwindigkeit passieren, um am Ende eine gute Wertung sowie Bonus-Vehikel zu ergattern. In jedem Tor schwebt ein horizontaler Balken, der das Solltempo im Verhältnis zur aktuellen Geschwindigkeit angibt. Nur mit sauberen Fahrten durch die Tore gibt's begehrte S-Rankings. Nach den ersten einfachen Übungen steigern sich schnell Schwierigkeit und Länge der Prüfungen – nur viel Übung macht hier den Meister.

Rennfahrer-Alltag

Erst nach einiger Einarbeitung in der 'Driving Revolution' solltet Ihr Euch an den Karriere-Modus 'Enthusia Life' wagen. Nach der ersten Wahl eines bescheidenen Startwagens geht's auf die Piste – meist gegen fünf andere Fahrer. Die Startplatzierung richtet sich dabei nach der Fahrzeugstärke: PS-schwache Wagen stehen immer vorn. Spätestens bei der ersten Kurve wird klar, dass Straßenrowdys keine Chance haben. Die Simulation verzeiht keine Fehler: Verpasste Bremspunkte oder verpatzte Ideallinien sind nur schwer zu kompensieren.

▪ ▪ ▪ Regelkonform ▪ ▪ ▪

Das rollenspielhafte Regelsystem von "Enthusia Professional Racing"



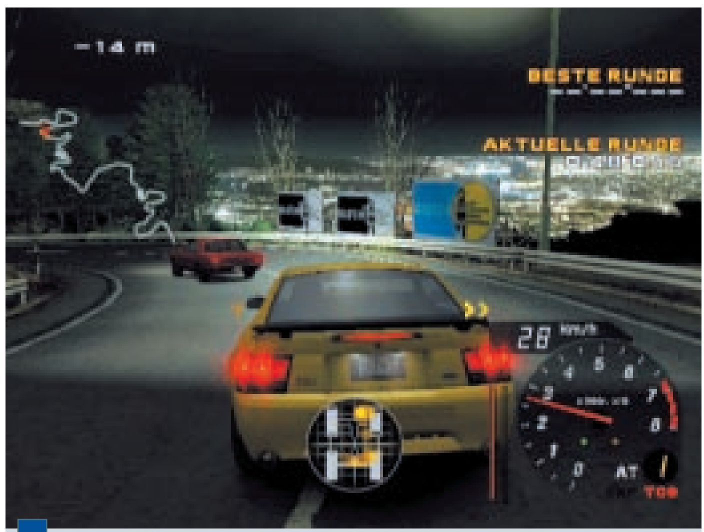


Anders als in "Gran Turismo" besitzt Ihr kein dickes Bankkonto. Vielmehr gibt's Punkte für fahrerisches Können. Ziel ist es, sich von Platz 1.000 bis zur Spitze der Renn-Elite zu kämpfen. Sechs Rennklassen, von Kompaktwagen bis zu Le-Mans-Prototypen, müssen gemeistert werden. Je schwieriger das kommende Event, desto mehr Punkte erringt Ihr für eine entsprechende Weltplatzierung. Pro Rennklasse stehen sechs ständig wechselnde Rennen zur Wahl, deren Schwierigkeit mit einem Faktor angegeben wird (oben). Selbiger multipliziert sich auch auf die Rennpunkte. Bei schlechterem Rennergebnis oder Kontakt zu Banden bzw. Kontrahenten gehen allerdings Punkte verloren. Zusätzlich werden so genannte 'Enthu'-Punkte abgezogen. Sobald diese auf Null fallen, seid Ihr für das nächste Rennen automatisch disqualifiziert. Nur durch Ruhetage oder Siege erholt sich das 'Enthu'-Konto. Zu viele Pausen sind jedoch schlecht für die Gesamtwertung. Denn: Für die Weltplatzierung zählen die besten neun Rennen der letzten zwölf Wochen (oben).
Zusätzlich werden Rennpunkte auf den Piloten und den Wagen angerechnet. Ähnlich einem Rollenspiel erklimmt Ihr dabei neue Levels. Als Fahrer erhöhen sich die Erholungswerte für 'Enthu'-Punkte und Rennpausen, während sich das gerade benutzte Vehikel in drei Kategorien verbessert. Gewicht, Leistung und Reifen steigern sich in jeweils drei Stufen bis zum Maximum. So kann der eigene Wagen auch mit weit überlegenen Boliden mithalten.

Ulrich Steppberger



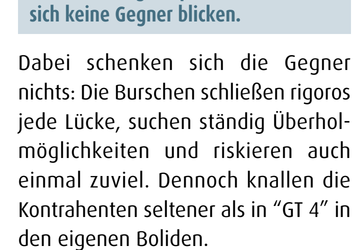
Eigentlich bevorzuge ich ja Rennspiele mit einfacher Steuerung, aber "Enthusia" liefert eine Menge guter Ideen, die mir die Einarbeitungszeit erleichtern. Das etwas komplizierte, aber interessante Bewertungssystem erweist sich als motivierende Neuerung – zumal im Gegensatz zu "Gran Turismo 4" stets schon vor dem Rennen klar ist, wie stark die (erfreulich intelligenten) Gegner ausfallen. Auch am abwechslungsreichen Kursdesign gibt's nichts zu rütteln, gerade den Kniff mit den zufällig berechneten Wüstenrallye-Kursen darf sich die Konkurrenz gerne abschauen. Einen Tick leichter hätte die Wagenkontrolle trotzdem sein dürfen, gewundert hat mich aber eins: Wieso fällt bei so realistisch angelegter Fahrphysik das Auto-Tuning dermaßen schlicht aus?



PS2 Neben zahlreichen Rundstrecken rast Ihr auch einen nächtlichen Berg hinauf und hinunter – verschlungene wie enge Asphaltführung inklusive.



PS2 Hohe Geschwindigkeiten wirken dank Verwischeffekt noch schneller.



PS2 Im flüssigen Splitscreen lassen sich keine Gegner blicken.



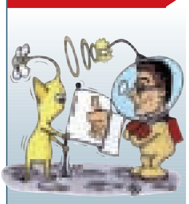
XB Variantenreich, aber nur hier: Auf dem Tsukuba Circuit tretet Ihr bei Tag, bei Nacht (links) und bei Regen (rechts) an.

Dabei schenken sich die Gegner nichts: Die Burschen schließen rigoros jede Lücke, suchen ständig Überholmöglichkeiten und riskieren auch einmal zuviel. Dennoch knallen die Kontrahenten seltener als in “GT 4” in den eigenen Boliden.
Doch nicht immer zählen Siege. Oft reicht auch ein zweiter oder dritter Platz, den Ihr mit einem unterlegenen Wagen erringt (siehe Kasten links). Nach dem Rennen wartet neben Punkten auch eine Belohnung in Form eines Wagens des Fahrerfeldes.

Am Limit

Verzwickte Rundkurse mit illustren Namen wie Burgenschlucht oder Victoria Garden fordern den geneigten Spieler. Die fiktiven Renn- und Stadtkurse warten mit findiger Streckenführung auf. Zusätzlich fanden zwei reale Strecken Einzug: Der Tsukuba Circuit und die berüchtigte Nürburgring Nordschleife mit über 20 Kilometer Länge. Bremspunkte, Ideallinie und Fahrrhythmus sind hier nicht leicht zu finden. Zusätzliche Herausforderung bieten eine Bergfahrt mit engen Serpentinen sowie Rallye-Abschnitte. Auf rutschigem Schotter können Drifts dank ausgefeilter Fahrphysik genau dosiert werden.
Hilfreich bei schnellen Fahrten ist die VGS-Anzeige. Das ‘Visual Gravity System’ in der unteren Bildmitte gibt den Schwerpunkt des eigenen Vehikels mit einem wandernden Punkt an. Sobald sich selbiger dem Rand des Kreises nähert, gerät der Wagen in den Grenzbereich und beginnt zu rutschen. Zusätzlich wurde auf dem Display eine Grip-Anzeige aller vier Reifen integriert. Das VGS kann so gezielt für Drifts und zum Ausloten des Grenzbereichs genutzt werden.
Profis nutzen zusätzlich das Setup: Fahrzeughöhe, Federrate, Stoßdämpfer, Spur, Radsturz, Getriebe und Differenzial lassen sich einstellen. Praktisch: Veränderungen im Fahrzeugverhalten werden direkt angezeigt. Leider lassen sich nicht mehrere Setups für jedes Auto speichern, um immer die optimale Einstellung für jede Strecke zu sichern.
Vorbildlich: Das Automatik-Getriebe besitzt eine ‘Kickdown’-Funktion. Wenn Ihr niedrigtourig fahrt und Vollgas gebt, wird automatisch in einen kleineren Gang geschaltet. Jedoch fanden weder Reifenverschleiß noch Boxenstopps Einzug. *ts*

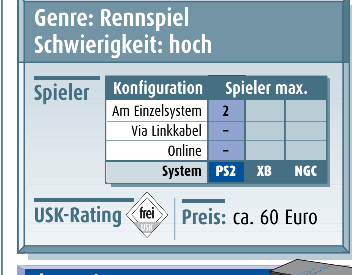
Thomas Stuchlik



Ein harter Brocken, den uns Konami in die Garage stellt! Tatsächlich überzeugt “Enthusia” vollends beim empfindlichen wie ‘trägen’, aber trotzdem exakten Fahrverhalten. Selbst “Gran Turismo”-Profis werden hier gut gefordert. Der Grenzbereich ist aber besser erfühl- und ‘erfahrbar’ als in “GT” – wilde Fahrmanöver enden meist im Kiesbett. Agile und im Vergleich zur Sony-Referenz intelligentere Gegner, ein rundes Regelsystem sowie eine motivierende Fahrschule stehen ebenso auf der Plusseite. Optisch überzeugen die Fahrzeugmodelle – wenn auch mit matten Lackierungen, den fehlenden 16:9-Modus kann ich verschmerzen. Was fehlt aber nun zum Hit? Zum einen werden die zahlreichen Rennen doch etwas eintönig – da hilft das lange Suchen nach der Ideallinie auch nicht viel. Die Genre-Konkurrenz bietet hier mehr Abwechslung. Ebenso nervt das Steckenbleiben in der Karriere, was vorkommt, wenn Euer Auto zuviel Power besitzt. Auch eine Sicht nach hinten hätte nicht geschadet. Einsteiger werden daneben mit einem schnell ansteigenden Schwierigkeitsgrad abgeschreckt. Konamis Rennsimulator spricht insbesondere Rennprofis an.



PS2 Das Setup jedes Vehikels lässt sich auf einer Skala justieren. Die Auswirkungen werden direkt angezeigt.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei · Preis: ca. 60 Euro

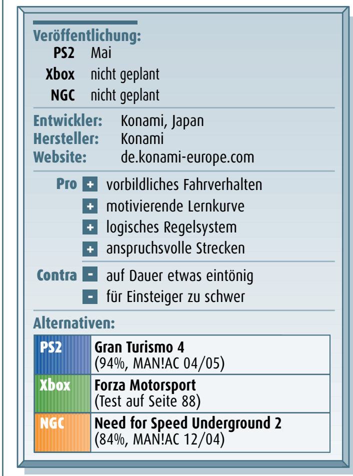


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- ✓ Lenkrad
- ○ Maus
- ○ Flight-Stick
- ○ Lightgun
- ○ Keyboard
- ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ○ 16:9
- ○ Surround
- ○ ProLogic 2
- ○ 60 Hz
- ○ DTS
- ○ Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 Mai
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
Website: de.konami-europe.com

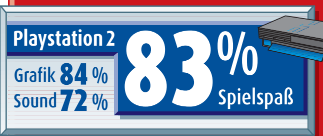
Pro
+ vorbildliches Fahrverhalten
+ motivierende Lernkurve
+ logisches Regelsystem
+ anspruchsvolle Strecken

Contra
– auf Dauer etwas eintönig
– für Einsteiger zu schwer

Alternativen:

PS2	Gran Turismo 4 (94%, MAN!AC 04/05)
Xbox	Forza Motorsport (Test auf Seite 88)
NGC	Need for Speed Underground 2 (84%, MAN!AC 12/04)

Enthusia Professional Racing



Playstation 2
Grafik 84 %
Sound 72 %
83 % Spielspaß

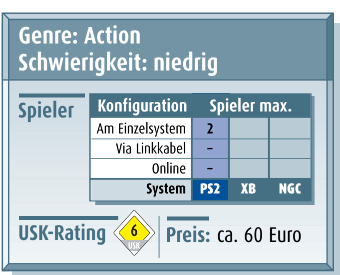
Der “GT”-Kontrahent bietet ein durchdachtes Spielsystem und erfühlbares Fahrverhalten.



Lego Star Wars



PS2 Nur mit der Macht bewegen Jedis Unmengen an Legoklötzchen.



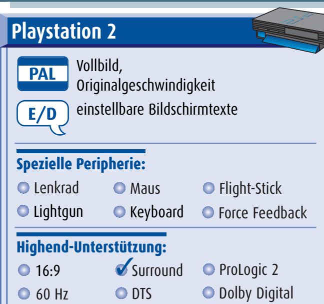
Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6

Preis: ca. 60 Euro



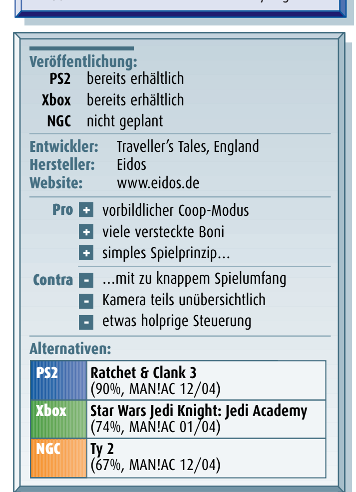
Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC nicht geplant

Entwickler: Traveller's Tales, England
Hersteller: Eidos
Website: www.eidos.de

Pro
+ vorbildlicher Coop-Modus
+ viele versteckte Boni
+ simples Spielprinzip...

Contra
- ...mit zu knappem Spielumfang
- Kamera teils unübersichtlich
- etwas holprige Steuerung

Alternativen:

PS2	**Ratchet & Clank 3** (90%, MAN!AC 12/04)
Xbox	**Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy** (74%, MAN!AC 01/04)
NGC	**Ty 2** (67%, MAN!AC 12/04)



Lego Star Wars

Playstation 2
Grafik 65 %
Sound 80 %
74% Spielspaß

Der putzige Lego-Titel bietet kurzes Action-Vergnügen mit wenig Tiefgang, aber vielen Boni.



PS2 Unzählige Male versperren Droiden und andere Bösewichte den Weg – da hilft nur ein kräftiger Schwung mit dem Laserschwert.

Zwei Dingen können meist männliche Wesen schwer widerstehen: Der Faszination von "Star Wars" und der Freiheit des Lego-Bauens. Beides vereint "Lego Star Wars" von Eidos und lässt dabei nicht nur Kinderaugen glänzen.

Das putzige Videospiel präsentiert die chronologisch ersten drei "Star Wars"-Teile "Die dunkle Bedrohung", "Angriff der Klon-Krieger" und "Die Rache der Sith". Vorab: Eine weitere Episode verbirgt sich zusätzlich als Extra. Das Witzige an dem Titel ist, dass sich alles im Lego-Universum abspielt. Alle Bauten, Helden und Bösewichte bedienen sich der Klötzchenform der berühmten dänischen Spielzeugschmiede. Der Spieler tritt je nach Kapitel als Anakin Skywalker, Obi-Wan Kenobi, Yoda oder auch Königin Amidala gegen die dunkle Bedrohung des Imperiums an. Doch Ihr seid nicht allein: Ein CPU-Kumpan begleitet Euch permanent während der Kapitel. Jederzeit kann aber ein zweiter Spieler die Rolle des Begleiters übernehmen.



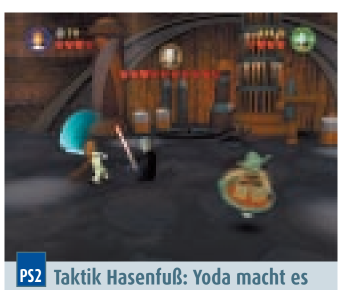
PS2 Nur R2D2 oder C3PO können versperrte Türen öffnen.

Du bist nicht allein

Unterwegs trefft Ihr auf weitere Begleiter wie z.B. Jar Jar Binks, R2D2 oder C3PO – per Dreieck-Taste schlüpft Ihr jederzeit in deren Haut. Diese Burschen sind meist für das Ebnen des weiteren Weges nötig. Während das Robotergespann verschlossene Türen öffnet, erreicht Jar Jar Binks dank besserer Sprungfähigkeit höhere Plattformen.

Daneben nutzt Ihr die Macht, um Gegenstände schweben zu lassen, Brücken zusammenzubauen oder Hindernisse zu zerstören. Ein richtiger Jedi geht daneben nicht ohne Laserschwert außer Haus. Damit erwehrt Ihr Euch der Heerscharen an Gegnern – allen voran Droiden. Praktisch: Die Hightech-Waffe wehrt auch Laserstrahlen ab. Zwischen all der Lauferei nehmt Ihr auch an Raumschlachten teil und steigt ins Cockpit eines Pod-Racers oder Speederbikes. Für die originalgetreue Präsentation sorgt ein orchestraler Soundtrack sowie stimmige 'Skywalker'-Soundeffekte. Einsteigerfreundlich: Dank unendlich Leben kommt's nie zum Game Over.

Das Abenteuer glänzt mit vielen Boni: Sammelt in den Levels Geld, um Extras wie Bärte, Unbesiegbarkeit oder Blaster zu kaufen. Daneben lassen sich 52 Charaktere wie Count Dooku, Darth Maul oder Jango Fett aus allen Episoden erwerben. *ts*



PS2 Taktik Hasenfuß: Yoda macht es sich bequem – Dagoba ruft!



PS2 Neben Laufeinsätzen ballert Ihr Euch in isometrischer Ansicht durch.



PS2 Außerdem darf ein rasend schnelles Pod-Rennen nicht fehlen.



PS2 Stumm: Die brüllend komischen Charaktere besitzen keine Stimme.

Thomas Stuchlik

Lego plus "Star Wars" gleich Spielspaß? Auf den ersten Blick: Ja! Dank unkomplizierter Spielmechanik ist keine lange Einarbeitung erforderlich. Das simple – und leider viel zu kurze – Abenteuer macht gerade zu zweit richtig Laune. Wenn Ihr nicht gerade auf der Suche nach Geheimnissen seid, ist das Spiel schon nach etwa zwei bis drei Stunden durchgezockt. Boni-Jäger erfreuen sich zum Glück an massig Extras, die erst später freigespielt oder erkauft werden. Negativ: Mit etwas ungenauer Steuerung kann ich leben, manchmal fehlt jedoch die Übersicht aufgrund der festen Kameraperspektiven. Auch die dumme Partner-KI enttäuscht. Trotzdem: Dank charmanter Knuddel-Figuren und Simpel-Spielprinzip ist "Lego Star Wars" genau das Richtige für zwischendurch.


namco


Xbox



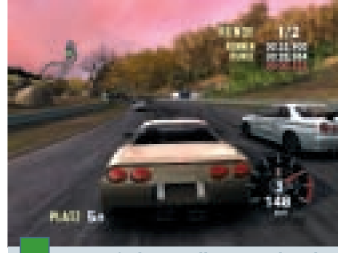
Forza Motorsport



XB Die fordernden Etappen- und Bergrennen liefern eine angenehme Portion Abwechslung, werden aber im Karriere-Modus leider nur einmal gefahren.



XB Bei den eckigen Stadtkursen fahren Euch die Gegner besonders gern ins Heck



XB Der einfache Rundkurs im Abendrot strahlt dezenten Kitsch aus

Microsofts "Forza Motorsport" verfolgt seit seiner Ankündigung ein ambitioniertes Zeil: Die Xbox-exklusive Raserei sollte das realistischste Rennspiel aller Zeiten werden und u.a. Sonys "Gran Turismo 4" zu Weihnachten 2004 die Stirn bieten – daraus wurde zwar durch mehrmalige Verschiebungen nichts, Anfang Mai kommt es aber nun zum vermeintlichen Duell.

Fahrbar für alle

Vom puristischen Ziel, alle anderen Aspekte gegenüber der absoluten Realismuswut zurück zu stellen, rückten die Entwickler zugunsten höherer Einsteigerfreundlichkeit wieder ab: Auf Wunsch sind mit ABS, Traktionskontrolle und Stabilitätsmanagement Fahrhilfen aktiviert, die unerfahrenen Lenkern das Leben erleichtern, ohne den Anspruch zu eliminieren: Wer nicht nur mit gutmütigen Frontrieblern durch die Gegend gondelt, hat genug zu tun, um seine Vehikel ohne Fehler auf dem Asphalt zu halten. Als weitere Unterstützung bietet "Forza" u.a. eine einblendbare virtuelle Ideallinie oder abschaltbaren Reifenverbrauch.

Wer auf die Hilfsmittel verzichtet, darf sich auf lange Übungsstunden einstellen, profitiert aber langfristig in der Karriere davon: Je härter der Schwierigkeitsgrad durch die Einstellungen wird, desto höher fallen etwaige Preisgelder aus.

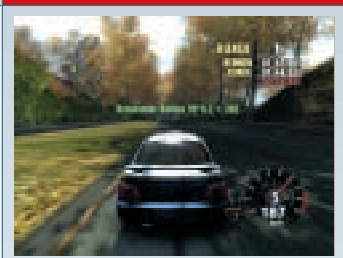
Neben normalen Arcaderennen sorgen Zeitläufe und Hütchenslaloms für kurzweilige Fahrten, den Löwenanteil von "Forza" macht aber der Karrieremodus aus. Der verzettelt sich nicht groß mit allerlei Kleinigkeiten und Gimmicks, sondern kommt direkt zur Sache: Entweder Ihr kauft Autos und schraubt an ihnen, trainiert einen 'Drivatar' (siehe Kasten) oder startet bei den Wettbewerben – dort geht es stets in Rennen gegen sieben Konkurrenten um den Sieg, auf Fahrschulen oder andere Einführungen wurde verzichtet.

Volles Programm

Zu was für Rennen Ihr antreten dürft, bestimmt zum einen Euer Fuhrpark. Je nach Ausschreibung sind nur Vehikel bestimmter Marken, Fahrwerkstypen oder Leistungsklassen erlaubt. Zum anderen müsst Ihr Euch erst ei-

▪ ▪ ▪ Einen fahren lassen ▪ ▪ ▪

Was steckt hinter dem ambitionierten 'Drivatar'-Konzept?





Was in "Gran Turismo 4" unter 'B-Spec' läuft, wird bei "Forza" 'Drivatar' genannt und ist um Einiges komplexer: Ihr setzt keinen Standard-KI-Piloten für Euch ins Auto, sondern gestaltet den Burschen nach Eurem Vorbild. In einer Fahrschule absolviert Ihr anfangs fünf vorgebenen Strecken mit bestimmten Autos (Bild links). Die Xbox errechnet daraus ein Profil, wie gut Ihr welche Art von Kurven bewältigt und die einzelnen Fahrzeugtypen beherrscht – das bestimmt auch das Geschick des Drivatars (Bild rechts). Danach könnt Ihr im freien Training Schwerpunkte setzen und Euren KI-Knecht auf Wunsch z.B. für bestimmte Auto- oder Streckenarten spezialiseren.

Klingt von der Idee her toll, ist aber leider ein Paradebeispiel für die "Forza"-typische inkonsequente Umsetzung einiger Aspekte: Der Drivatar orientiert sich nämlich ausschließlich an den statistischen Daten. Schickt Ihr ihn an den Start, gondelt er stur darauf basierend durch die Gegend und lässt die Konurrenz ihr eigenes Rennen fahren – Ihr seid zum passiven Zuschauen verdammt und habt keinerlei Einfluss auf seine Aggressivität. Noch ärgerlicher: Der virtuelle Knabe lernt bei Rennen nichts dazu. Habt Ihr Schwächen bei z.B. Spitzkehren, wird die auch der Drivatar regelmäßig zeigen. Und weil sein Einsatz zu allem Überfluss mächtig am Geld- und Erfahrungspunktekonto knabbert – rund 70% der von ihm gewonnenen Preisgelder gehen als Antrittsgebühr drauf – lohnt sich die Mühe mit dem KI-Kerl unterm Strich kaum.

Thomas Stuchlik



Hochrealistischer Ansatz hin oder her: Das driftlastige Fahrverhalten erinnert mich irgendwie ans arcadelastige "Project Gotham Racing". Ihr durchfahrt kaum eine Kurve, ohne Gummi auf der Straße zu lassen. Der Grenzbereich und auch Drifts kündigen sich meist ohne Vorwarnung an. Dennoch lässt sich der Wagen selbst ohne Fahrhilfen schnell wieder einfangen. Die KI-Gegner reagieren zwar aufs eigene Verhalten, fegen Euch aber auch mal gnadenlos von der Piste. Etwas unrealistisch, aber hübsch ist das Schadensmodell – dasselbe trifft auch auf die Optik zu: Die wenigen Strecken sind mir einfach zu bunt. Deshalb: "Forza" kann dem hohen Anspruch nicht ganz gerecht werden, motiviert dank Riesen-Karriere-Modus und Online-Anbindung dennoch sehr lange.





XB Die Grafik von "Forza" kann auch einige Pluspunkte verbuchen, allerdings sind Karossieschäden (links) und schicke Wiederholungen (rechts) eher sekundär.



XB Die Umgebungsoptiken sind durchaus an der Realität orientiert, bei einigen Strecken haben die Designer allerdings etwas stark in die Farbkiste gegriffen.

nen Mindest-Erfahrungslevel erarbeiten, bevor Ihr zu prestigeträchtigen Rennen zugelassen werdet. Der ist direkt an das Preisgeld gekoppelt: Je mehr Kohle Ihr für gute Platzierungen kassiert, desto schneller steigt Euer Ansehen. Überspringt Ihr bestimmte Hürden, gewähren Auto- und Zubehörhersteller zukünftig Rabatte oder schenken Euch sogar ein Fahrzeug. Auch für jeden Gesamtsieg in einer Pokalserie gibt's Vehikel, die Ihr teils nicht im Laden kaufen könnt.
Insgesamt umfasst der Fuhrpark über 230 Lizenzkarren zahlreicher Marken von 70er-Amischlitten bis hin zu luxuriösen Nobelflitzern von Porsche und Ferrari. Fast alle davon könnt Ihr mit leistungssteigernden Teilen aufmotzen oder umgestalten: Neben Spoilern, getönten Fenstern und Protzerfelgen lässt sich die Karosserie mit bis zu 100 Lack- und Aufkleberschichten individualisieren. Im Gegensatz zu vielen anderen Rennspielen sind die Boliden nicht unverwüstlich, sondern nehmen bei Kollisionen sichtbar Schaden, der sich auch auf das Fahrverhalten auswirkt.
Zu Beginn startet Ihr bei Abschnitts- und Amateurrennen, später warten Herausforderungen wie Meisterschaften ohne beliebig wiederholbare Läufe oder Langzeitfahrten inklusive Boxenstopps auf Euch. Das alles findet auf knapp 30 Kursen statt, von denen etwa ein Drittel für Etappenaufgaben reserviert sind. Der Rest unterteilt sich in einige erfundene Rundkurse, Stadtpisten in New York, Tokio und Rio de Janeiro sowie lizenzierte Originalschauplätze wie Tsukuba, Silverstone, Laguna Seca und zur Krönung die majestätische Nordschleife des Nürburgrings.

Netzkultur

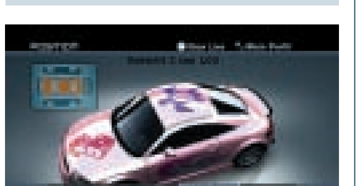
Während bei "Gran Turismo 4" kurzfristig sämtliche Online-Pläne gestrichen wurden, baut "Forza" Xbox Live vorbildlich in den Spielablauf ein: Ihr könnt nicht nur bei freien Rennen um Ranglistenpunkte und Bestzeiten kämpfen, sondern auch Euren Karrierestatus im Internet vorantreiben. Statt Offline-Fahrten zu wählen, sucht Ihr online nach in Leistungskategorien eingeteilte Rennen und kassiert im Duell mit leibhaftigen Kontrahenten Preisgeld. Zusätzlich könnt Ihr einen Clan (bzw. Autoclub) mit Gleichgesinnten gründen oder Vehikel auf dem Live-Marktplatz an- und verkaufen. *us*

Ulrich Steppberger

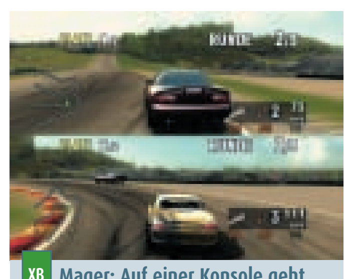
"Forza" macht so viele Dinge richtig, dass die Ärgernisse umso deutlicher werden: Alleine die Online-Komponente ist ein gewaltiger Pluspunkt, auch ein existentes Schadensmodell oder das Karosserie-Tuning haben viel Positives. Dass die Kontrahenten nicht gerade Fahr-Genies sind, nehme ich ebenso in Kauf wie die diabolisch schlechte Musik – dafür gibt's ja die Soundtrack-Option. Doch leider wurde über der Realismus-Versessenheit Einiges vernachlässigt: Klar muss die Grafik nicht perfekt sein, aber gegen die Pracht eines "GT 4" wirken 25 Bilder pro Sekunde mit grobschlächtigen Reflektionen und gelegentlichen Umgebungs-Pop-Ups nicht sonderlich attraktiv, zumal es auf der Xbox schon Hübscheres gab. Richtig genervt hat mich neben dem sinnlosen Drivatar die Monotonie der Karriere: Warum gibt es fast nur Standardrennen? Durch die vergleichsweise geringe Kurszahl fahrt Ihr jede Strecke dermaßen oft, dass auf Dauer die Abwechslung fehlt. Schade, denn das Potenzial für den großen Hit war vorhanden, wenn nur diese Probleme vermieden worden wären.



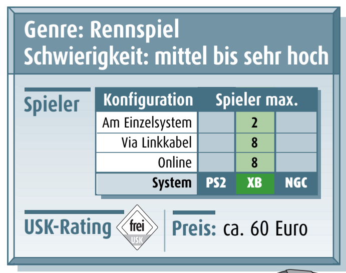
XB Ägerlich: Die nächtliche Hafenfahrt wird bei 16:9-Bild gelegentlich träge.



XB Karosserie-Tuning ist nur etwas für geduldige Fummler-Naturen.



XB Mager: Auf einer Konsole geht nur 2er-Splitscreen ohne Gegner.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		2	
Via Linkkabel		8	
Online		8	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: frei   Preis: ca. 60 Euro



Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Dolby Digital ✓ Downloads
○ 60Hz ✓ Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox Mai
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Microsoft Game Studios, USA
Hersteller: Microsoft
Website: www.xbox.com

Pro
+ anspruchsvolles Fahrverhalten
+ feine Xbox-Live-Einbindung
+ Fahrzeuge mit Tuning und Schäden

Contra
- grafisch unspektakulär
- auf Dauer zu karge Streckenzahl
- 'Drivatar' unausgegoren implementiert

Alternativen:
PS2: Gran Turismo 4 (94%, MAN!AC 04/05)
Xbox: DTM Race Driver 2 (89%, MAN!AC 11/04)
NGC: Need for Speed Underground 2 (85%, MAN!AC 12/04)



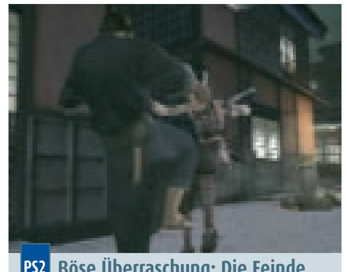
Forza Motorsport

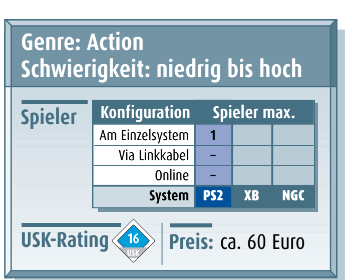


Xbox
Grafik 77 %
Sound 67 %
82 % Spielspaß

Realistisches Rennspiel mit Anspruch und tollen Ansätzen, aus denen aber zu wenig gemacht wird.

Tenchu: Fatal Shadows


PS2 Böse Überraschung: Die Feinde kennen jetzt Griffe und Todesschläge.


Genre: Action
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1		
Via Linkkabel	–		
Online	–		
System	PS2	XB	NGC

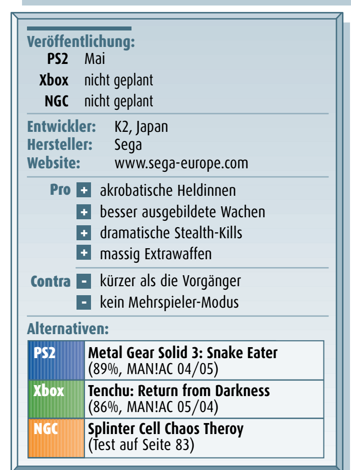
USK-Rating 16 USK | **Preis:** ca. 60 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, ✔ Surround, ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital


Veröffentlichung:
PS2 Mai
Xbox nicht geplant
NGC nicht geplant

Entwickler: K2, Japan
Hersteller: Sega
Website: www.sega-europe.com

Pro
+ akrobatische Heldinnen
+ besser ausgebildete Wachen
+ dramatische Stealth-Kills
+ massig Extrawaffen

Contra
- kürzer als die Vorgänger
- kein Mehrspieler-Modus

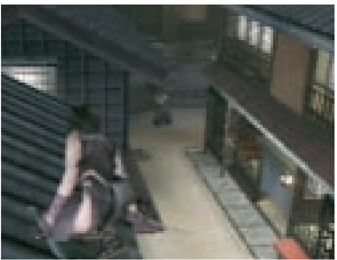
Alternativen:

PS2	**Metal Gear Solid 3: Snake Eater** (89%, MAN!AC 04/05)
Xbox	**Tenchu: Return from Darkness** (86%, MAN!AC 05/04)
NGC	**Splinter Cell Chaos Theroy** (Test auf Seite 83)


Tenchu: Fatal Shadows
Playstation 2
Grafik 84 %
Sound 80 %
86 % Spielspaß

Spannender Ableger der Serie: linear und kürzer, aber mit mehr Ebenen und neuen Talenten.


PS2 Folgt dem Gangster in sein Versteck: Einfach auswendig lernen könnt Ihr die Aufgabe nicht, denn bei jedem Versuch wählt der Verfolgte einen neuen Pfad.




PS2 Von oben ist es sicher: Auf erhöhtem Posten werdet Ihr nicht erspäht.

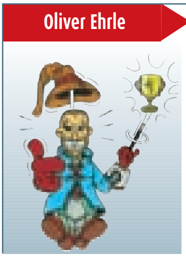
Den "Fatal Shadows"-Ableger von K2s Ninja-Serie kennt Ihr bereits als "Tenchu: Kurenai" (Import-Test in MAN!AC 10/04): Das Abenteuer spielt nach dem Erstling, die Heldinnen Ayame und Rin knüpfen sich den mächtigen Kuroya-Shimatsuya-Clan vor – männliche Krieger wie z.B. Rikimaru bleiben außen vor, der war seinerzeit verschollen. Im Gegensatz zu den anderen Episoden der Serie spielt Ihr aber nicht eine Handlung je Figur, stattdessen wechseln sich die Schattenkriegerinnen ab.

Profis erkennen den Nachteil: Wenn Ihr mit Ayame Waffen und Manöver erspielt, könnt Ihr sie erst im übernächsten Level ausprobieren. Auch bei den Modi hat K2 gespart – für jede Mission gibt es nur noch eine optionale Levelvariante, den spannenden Zweispieler-Modus sucht Ihr vergeblich. Dafür soll eine mächtige Galerie entschädigen, in der Ihr von Filmschnipseln bis hin zu Artworks allerhand freischaltet. Architektonisch und grafisch entdeckt Ihr einige Verbesserungen, die Levels bieten mehr Ebenen und Details. Freunde der rauen Gangart genießen nach wie vor Digiblut, die heftigen Röntgen-Optiken mussten jedoch Negativ-Effekten weichen.

Ninja-Techniken

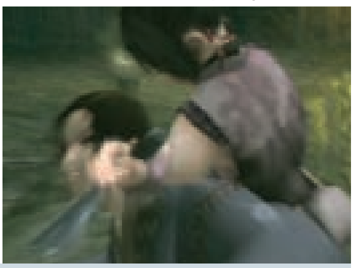
Wie in den Vorgängern durchstöbert Ihr japanische Festungen und düstere Wälder, kraxelt über die Dächer mittelalterlicher Dörfer und fallt den zahlreichen Wachen mit den berüchtigten Stealth-Kills in den Rücken. Diese lassen sich neuerdings abwandeln, außerdem beherrschen auch die Feinde solche Todesschläge: Die Kämpfe sind deshalb kniffliger als in früheren "Tenchu"-Abenteuern. Zum Glück dürft Ihr wie gewohnt massig Ausrüstung sammeln, mit Pyro-Wurfstern und Zaubersprüchen schüttelt Ihr lästige Verfolger locker ab – in puncto Aufmerksamkeit sind die Wachen nämlich kaum cleverer als ihre Vorgänger. Neben den Sprint- und Schleichmissionen erwarten Euch auch Beschattungen, die volle Konzentration erfordern: Wer dem Verbrecher nicht auf wenige Schritte an den Fersen klebt oder erspäht wird, muss wieder ganz von vorn anfangen. *oe*

Oliver Ehrle



Schleichen für Einsteiger: Verglichen mit ihren Kollegen in "Splinter Cell" und "Metal Gear" sind die Soldaten von "Tenchu" taube Nüsse, im Optimalfall sollen sie aber auch gar nicht reagieren – der Schwerpunkt liegt auf dem Einsatz der vielen Extras, mit denen sich tolle Hinterhalte konstruieren lassen. Schleichen und Kämpfen ist in "Fatal Shadows" trotzdem kniffliger, weil Beschattung und Abwehr von Superschlägen schnellere Reaktionen erfordern. Spielerisch hat sich "Tenchu" verbessert, wegen der gekürzten Spielmodi bietet das Abenteuer aber weniger Abwechslung. Kaum Veränderungen gibt es in Sachen alter Serien-Mankos: Die Kamera funktioniert nicht optimal, zudem stehen die Ninjas grafisch und dramaturgisch im Schatten der modernen Spionagekonkurrenz.




PS2 Zwei Mädels lassen die Fetzen fliegen: Die Stealth-Kills klappen nur, wenn Ihr von den Feinden nicht entdeckt werdet. Zur Belohnung gibt's nicht nur wuchtige Niederschläge in wechselnden Perspektiven, Ihr lernt auch neue Talente und Manöver.

"REALISMUS UND ECHTE TAKTIK – EIN MUSS FÜR JEDEN SIMULATIONS- UND TAKTIKFAN."

VISIER
Das internationale Waffen-Magazin



IHRE TAKTIK ENTSCHEIDET ÜBER LEBEN UND TOD

NE DO NOT CROSS POLICE LINE DO NOT CROSS POLICE LINE DO NOT CROSS POLICE LINE DO NOT CROSS POLIC









www.SWAT4.com

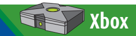












Xbox



Midnight Club 3 DUB Edition



XB Besonders in der Innenstadt macht Euch hohes Verkehrsaufkommen zu schaffen. Haltet nach Rampen Ausschau, um etwa über Straßenbahnen zu springen.



PS2 "Burnout"-Style: Boost und Windschattenturbo katapultieren Euch auf halsbrecherisches Tempo, was die Polizei mit rabiaten Rammattacken quittiert (kleines Bild).

"The Fast and the Furious" löste eine Begeisterungswelle für illegale Straßenrennen und aufgemotzte Familienkutschen aus. So bleib es nur eine Frage der Zeit, bis das Bleifußfieber auf die Spielehersteller übergriff. Pionier auf dem Gebiet waren Rockstar Games, die sich der nächtlichen Thematik annahmen, es aber verpassten, ihrem Raserspektakel eine Tuning-Option mit auf den Weg zu geben. Ein Versäumnis, dem Electronic Arts' "Need for Speed Underground"-Duo Abhilfe schaffte. Mit "Midnight Club 3: DUB Edition" will Rockstar nun mit dem Konkurrenten gleichziehen.

Pimp your Ride

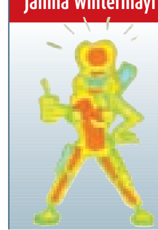
Wie schon beim Vorgänger tummelt Ihr Euch nicht auf vorgefertigten Rennpisten, sondern gebt zwischen Sonnenunter- und –aufgang in den frei befahrbaren Städten San Diego, Atlanta und Detroit Vollgas. Die drei Metropolen verfügen über ein ausgedehntes Straßennetz mit unzähligen Abkürzungen abseits asphaltierter Strecken. Pistenbegrenzungen sucht Ihr beim Großteil der Rennen vergebens, statt dessen klappert Ihr auf dem Weg durch den Großstadtdschungel Checkpoints ab.



XB Blech-Rambo: Während Sportwagen dank Zeitlupe Hindernissen ausweichen, rammen Luxuslimousinen den Zivilverkehr mit der Spezialfähigkeit Argo zur Seite.

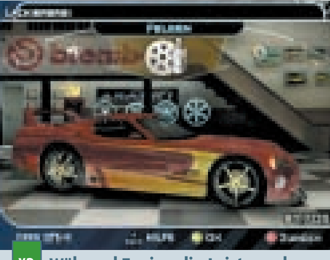
Damit bei der Autoschrauberei stilistisch alles korrekt abläuft, hat man sich das amerikanische Tuning-Magazin DUB als namhaften Partner an Bord geholt. Auf Wunsch verpasst Ihr den über 60 Boliden verschiedener Fahrzeugklassen abgefahrene Spoiler und Motorhauben, bringt farbige Neonbeleuchtung und Autoglasfolien an, legt die Karre tiefer und zieht breitere Reifen auf. Elegante bis monströse Felgen fehlen ebenso wenig wie die obligatorischen Vinyl-Aufkleber oder Decals. Im Gegensatz zum Tuning-Rivalen "Need for Speed" handelt es sich bei den optischen Verschönerungen allerdings um belanglose Nebensächlichkeiten. Spielentscheidend sind dagegen die Tüfteleien an technischen Bestandteilen der Autos wie Motor, Getriebe oder Turbo. Wer Erfolg haben will, kommt nicht umher seine Karre aufzumotzen und nur wer erfolgreich ist, schaltet bessere Upgrades frei. Der Einbau funktioniert dank automatischer Tuning-Hilfe auch ohne abgeschlossene Mechanikerlehre, das Fahren und Siegen nimmt Euch die CPU aber nicht ab.
Euer Können wird in unterschiedlichen Wettbewerben auf die Probe gestellt: Während optionale Straßenrennen die chronisch leere Kasse mit Geld füllen, steigt Ihr durch Teilnahme an Turnieren und Clubrennen die Karriereleiter nach oben. Um jedoch bei letzteren mitfahren zu dürfen, müsst Ihr die Repräsentanten angesehener Tuning-Clubs besiegen. Potenzielle Konkurrenten cruisen wie Ihr durch die drei Stadte und warten auf Eure Herausforderung.
Habt Ihr die Angeber in mehreren Checkpoint-Rennen auf die Plätze verwiesen, stehen Euch klassenspezifische Wettbewerbe für Geländewägen, Luxuslimousinen, Motorräder, Sport- sowie Tuner-Autos und Muscle Cars offen. Zutritt erhaltet Ihr jedoch

Janina Wintermayr



Konkurrenz belebt das Geschäft: Den großen EA-Rivalen im Nacken haben sich Rockstar ganz schön ins Zeug gelegt. "Midnight Club 3: DUB Edition" bietet (fast) alles, was man von einem Tuning-Raser erwarten darf. Abwechslungsreiche Wettkämpfe vor detaillierter nächtlicher Kulisse, Pimp-Optionen für die über 60 Boliden, passender Szene-Sound und superschnelle Rennen à la "Burnout" (grafisch allerdings nicht ganz so flüssig). Spielerisch trumpft der Rockstar-Raser mit drei offenen Städten, einer eingängigen Arcade-Steuerung und einem starken Multiplayer-Part auf. Allerdings geriet der Schwierigkeitsgrad der Checkpoint-Hatz wieder sehr knackig, was Ihr der Gummiband-KI und dem Gegenverkehr zu verdanken habt. Stures Auswendiglernen der Strecken ist oft Pflicht.





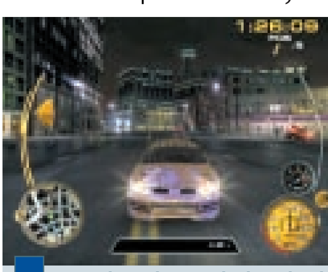
XB Während Tuning die Leistung des Auto verbessert, haben optische Zusätze (unten) keinen spielerischen Mehrwert.

nur (Überraschung) mit dem passenden fahrbaren Untersatz.

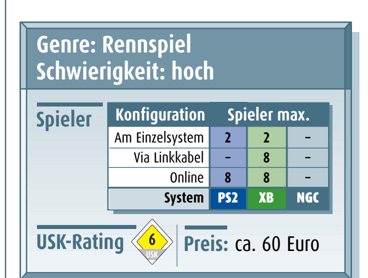
Mehr als nur ein Auto

Als ob der Weg in den Tuning-Olymp nicht steinig genug wäre, machen Euch zahlreiche Hindernisse das Raserleben zur Hölle. Vor allem reger Zivilverkehr, Baustellen und Polizeisperren bugsieren Euch regelmäßig ins Aus. Dagegen helfen nützliche Gimmicks und Spezialfähigkeiten: Gehören Nitroeinspritzung und Windschattenturbo (fast) schon zur Standardausrüstung, müssen Zeitlupe, Rammattacke und Schockwelle erst freigespielt werden. Der Haken daran: Die Special Moves sind auf bestimmte Fahrzeugtypen beschränkt und funktionieren erst bei passender Vorbereitung im Rennen.

Wem die Karriere zu wenig Abwechslung bietet, der findet in anderen Modi genügend Alternativen: Während Ihr mit dem Renn-Editor eigene Routen erstellt, locken ausgefallene Multiplayer-Varianten Offline- und Online-Zocker vor die Konsole. Bis zu acht Rivalen dürfen u.a. bei Checkpointrennen, oder 'Capture the Flag' antreten. Diverse Power-Ups heizen den Konkurrenzkampf zusätzlich an. *jw*



PS2 Der Lack ist ab: Die Schadensphysik hat minimale optische Auswirkung.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2	–
Via Linkkabel	–	8	–
Online	8	8	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 | Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ✓ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ○ Surround ✓ ProLogic 2
○ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital

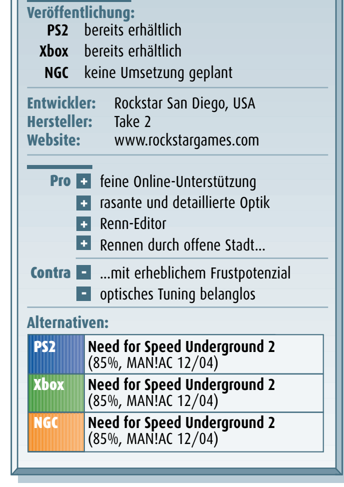


Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
✓ Lenkrad ○ Lightgun
○ Flight-Stick ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
✓ 16:9 ✓ Dolby Digital ✓ Downloads
✓ 60Hz ✓ Soundtrack



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Rockstar San Diego, USA
Hersteller: Take 2
Website: www.rockstargames.com

Pro
+ feine Online-Unterstützung
+ rasante und detaillierte Optik
+ Renn-Editor
+ Rennen durch offene Stadt...

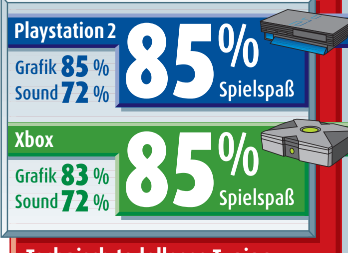
Contra
– ...mit erheblichem Frustpotenzial
– optisches Tuning belanglos

Alternativen:

PS2	Need for Speed Underground 2 (85%, MAN!AC 12/04)
Xbox	Need for Speed Underground 2 (85%, MAN!AC 12/04)
NGC	Need for Speed Underground 2 (85%, MAN!AC 12/04)



Midnight Club 3: DUB Edition



Playstation 2: Grafik 85 % Sound 72 % – 85 % Spielspaß
Xbox: Grafik 83 % Sound 72 % – 85 % Spielspaß

Technisch tadelloses Tuning-Spektakel mit coolen Spielmodi und aufmotzbaren Fahrzeugen.



Area 51


PS2 Für das Aussehen der Aliens zeichnet das Stan Winston Studio verantwortlich. Die doppelten Sturmgewehre machen aus dem Vieh jedoch schnell Polygon-Kleinholz.

Aliens sind in der Area 51 nichts Ungewöhnliches. Wenn das extraterrestrische Gesindel jedoch den Forschungstanks entschlüpft und die Kontrolle über Amerikas geheime Basis übernimmt, läuft irgendwas schief. Was genau, soll HAZMAT-Soldat (Experte für gefährliche Materialien) Ethan Cole samt schwer bewaffneter Gefolgschaft herausfinden.

Alien Resurrection

Es ist nicht der erste Überfall schmieriger Aliens auf das Testgelände in der Wüste Nevadas. Anno 1995 versuchten die kleinen Grauen schon einmal, Dreamland in ihre Gewalt zu bringen, scheiterten jedoch am beherzten Widerstand der Spielhallenzocker. Das Trauma der Niederlage sitzt tief, weshalb sich die Aliens einen besonders perfiden Plan zurechtgelegt haben: Mit Hilfe des genialen, aber größenwahnsinnigen Wissenschaftlers Cray erlangen garstige Kreaturen die Freiheit und verbreiten ein schreckliches Virus – jeder Infizierte verwandelt sich daraufhin selbst in einen Mutanten. Dem versucht nun Euer bärbeißiger Elitesoldat mit allerhand Waffengewalt Einhalt zu gebieten. In Anlehnung an den betagten Arcade-Shooter steuert Ihr den virtuellen Alienjäger aus der Ego-Perspektive durch die weit verzweigte Anlage. Konträr zum Shooter-Standard startet Ihr in das Abenteuer gut gerüstet: Neben Pistole und Splittergranaten ist das schnell feuernde Sturmgewehr Eure erste Wahl. Und weil das Schmuckstück besonders effektiv durch die Gegnerreihen pflügt, dürft Ihr die Bleispritze sogar im Doppelpack benutzen. Im späteren Spielverlauf räumt Ihr zusätzlich mit Schrotflinte, Scharfschützengewehr und Alienwaffe auf. Das konventionelle Shooter-Arsenal verfügt zudem über eine Zweitfeuerfunktion. Je nach Wumme aktiviert Ihr Taschenlampe, Laserpointer oder feuert eine doppelte Ladung Schrot ins Gesicht des Widersachers. Munitionsmangel herrscht selten, was angesichts des immensen Feindaufkommens nur fair ist. Frustprävention betreiben die Entwickler auch mit regelmäßig gesetzten Checkpoints – gerade genug, um trotzdem eine bedrohliche Stimmung aufzubauen.


PS2 Wer "The Blob" kennt, weiß dass Aliens nicht immer Gliedmaßen besitzen. Eine große Gefahr stellen die Blasen-Außerirdischen allerdings nicht dar.

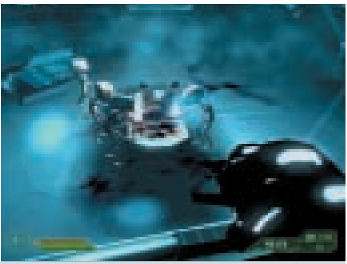

PS2 Wer hat Angst im Dunkeln? In der Finsternis schleichen sich die Mutanten an Euch heran. Dankbarerweise könnt Ihr gleichzeitig die Umgebung ausleuchten und schießen.

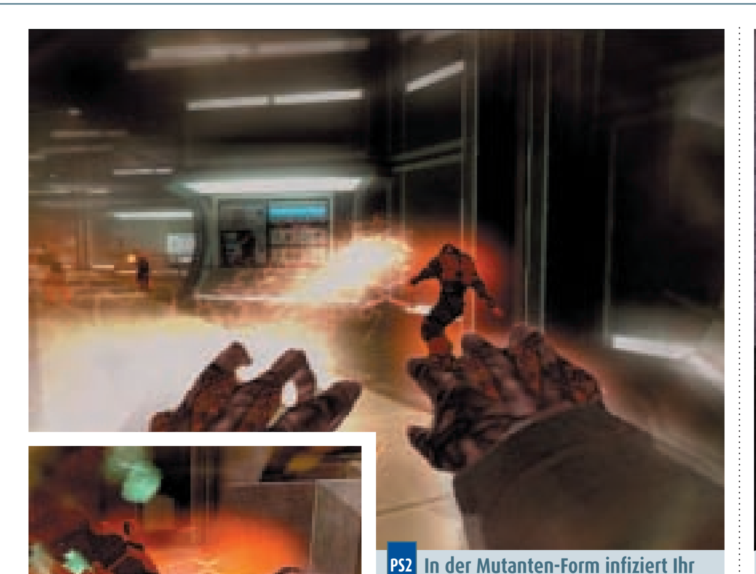
Mensch oder Mutant?

Gleicht Euer Kampf zu Beginn noch blindem Niedermähen von Gegnern, erfordern im späteren Spiel auftretende Kreaturen vorsichtigere Takti-

Janina Wintermayr

Prima Ego-Shooter mit spannender Thematik, aber spielerisch limitiert: Als alter "Akte X"-Fan hege ich seit langem eine Faszination für das sagenumwobene Testgelände Area 51. Nun gibt mir Midway die Möglichkeit, den Geheimnissen der Wüstenanlage auf die Schliche zu kommen, verdonnert die Alien-Exkursion jedoch zum wenig originellen Ego-Shooter-Spektakel. Ungebremst von nennenswerten Rätseln und Geschicklichkeitsaufgaben ballert Ihr Euch durch die umfangreiche Solokampagne und müsst gelegentlich nur eine Spur Taktik beim Erledigen der Gegner investieren. Die Entwickler verzichteten scheinbar bewusst auf jedwede Ablenkung – warum sonst kann ich gescannte Objekte nicht an Ort und Stelle untersuchen, sondern erst im Titelmenü ansehen? Trotz seiner simplen Baller-Mechanik beschert Euch "Area 51" unterhaltsame Spielstunden. Allen voran die flotte Optik und die herausragende englische Sprachausgabe verleihen dem routinierten Schützenfest viel Charme. Action-Fans mit einem Faible für alles Übernatürliche können bedenkenlos zugreifen, für alle anderen gilt: Die Wahrheit (oder ein passendes Spiel) ist irgendwo da draußen.



PS2 Es gibt viel zu Entdecken: Während Ihr mit dem Handscanner streng geheime Dokumente untersucht, studieren die kleinen Grauen ausgiebig Euren Kollegen.


PS2 In der Mutanten-Form infiziert Ihr Eure Gegner mit dem Virus und saugt ihnen die Lebensenergie aus.

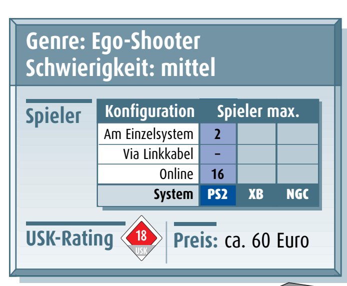
PS2 Alternativ könnt Ihr mit den Krallen zum tödlichen Schlag ausholen.


PS2 Praktisch: Die Alienwaffe BBG zeigt mit einem Laserpointer den Weg des Projektils.

ken. Vor allem gegen die gepanzerten Black-Ops-Soldaten führt ein Offensivangriff meist ins Verderben. Die vermummten Söldner treten immer in Rudeln auf, sind schwer bewaffnet und wahre Kunstschützen. Gut, dass Euer alter Ego ebenfalls über außergewöhnliche Fähigkeiten verfügt: Nach etwa einem Drittel der 38 Levels infiziert sich Ethan Cole mit dem Alien-Virus. Statt sich in eine hirnlose Kampfmaschine zu transformieren, behält er seine Menschlichkeit, kann sich fortan auf Knopfdruck jedoch in einen Mutanten verwandeln. Die Metamorphose bringt viele Vorteile mit sich: Unter anderem heben sich Gegner farblich von der Umgebung ab, was besonders das Aufspüren getarnter Kreaturen immens erleichtert. Gekämpft wird in Mutanten-Form ebenfalls mit den Waffen eines Außerirdischen. Während Ihr im Nahkampf mit Euren deformierten Händen auf den Feind eindrescht, erledigt ein Parasitenschwarm Gegner in einiger Entfernung und versorgt Euch mit deren Ableben zusätzlich mit Lebensenergie. Ihr könnt es dem Pack auch mit gleicher Münze heimzahlen und mit dem Virus infizieren, was Euren Mutagen-Vorrat jedoch schnell schmälert. Ist die Mutanten-Munition komplett aufgebraucht, folgt die Zwangsrückverwandlung zum Menschen.

Area 51 intern

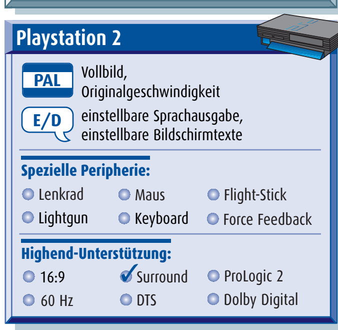
Trotzt des wenig originellen Spielprinzips erwarten Euch in "Area 51" viele spannende Stunden und abwechslungsreiche Schauplätze: Bahnt Euch den Weg von der Oberfläche durch Verwaltungsbüros, durchstreift Forschungsbereiche auf der Suche nach einem Heilmittel und stoßt in die noch im Bau befindlichen untersten Ebenen vor. Zu Ende der Expedition verschlägt es Euch in die exotische Alienstadt direkt unter der Area 51. Abseits der actionreichen Dauerballerei tastet Ihr Euch im Schein der Taschenlampe durch düstere Gänge, sucht geheime Dokumente und deckt grausige Experimente und Verschwörungen auf. Mit dem Handscanner untersuchte Objekte geben ihr Geheimnis in Form von Videos und Textnachrichten im Menüpunkt 'Datenbank' preis. Abseits der Story stehen standardisierte Deathmatch-Kämpfe im Multiplayer-Modus zur Wahl: Die 14 riesigen Karten erobert Ihr entweder im Duell Eins-gegen-Eins via Splitscreen oder trefft Euch mit bis zu 15 Mitspielern Online.
"Area 51" erscheint hierzulande komplett ungeschnitten, die Unterschiede zwischen den Versionen sind lediglich akustischer Natur. Während in der englischen Originalfassung Stars wie David Duchovny, Marilyn Manson und Powers Boothe den Spielfiguren Leben einhauchen, müssen sich deutsche Zocker mit weniger bekannten, aber motivierten Synchronsprechern abfinden. *jw*


Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	2		
Via Linkkabel	–		
Online	16		
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 Preis: ca. 60 Euro


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround (✓), ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital


Veröffentlichung:
PS2 Mai
Xbox Mai
NGC keine Umsetzung geplant

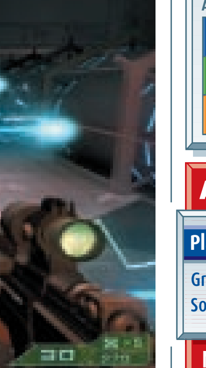
Entwickler: Midway Studio Austin, USA
Hersteller: Midway
Website: www.area51-game.com

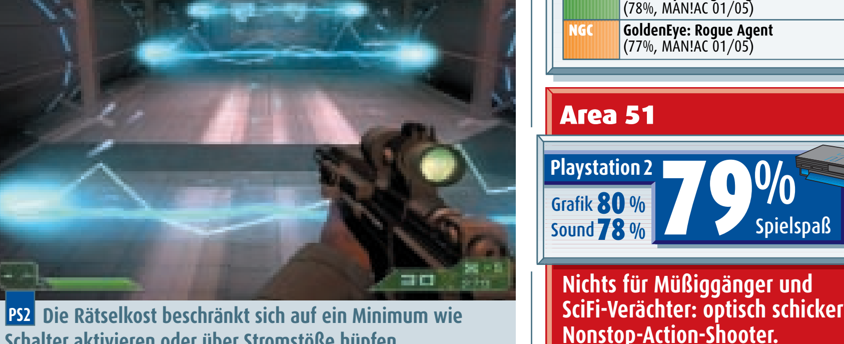
Pro
+ umfangreiche Solokampagne
+ flotte, hübsche Optik
+ unkomplizierter Ballerspaß
+ Mutanten-Verwandlung

Contra
- simpler Spielverlauf
- Gegner manchmal unfair

Alternativen:
PS2 GoldenEye: Rogue Agent (77%, MAN!AC 01/05)
Xbox GoldenEye: Rogue Agent (78%, MAN!AC 01/05)
NGC GoldenEye: Rogue Agent (77%, MAN!AC 01/05)


PS2 Stationäre Geschütze kommen zwar selten zum Einsatz, räumen mit der Alienplage aber durchschlagend auf.


PS2 Die Rätselkost beschränkt sich auf ein Minimum wie Schalter aktivieren oder über Stromstöße hüpfen.


Area 51
Playstation 2
Grafik 80 %
Sound 78 %
79%
Spielspaß

Nichts für Müßiggänger und SciFi-Verächter: optisch schicker Nonstop-Action-Shooter.

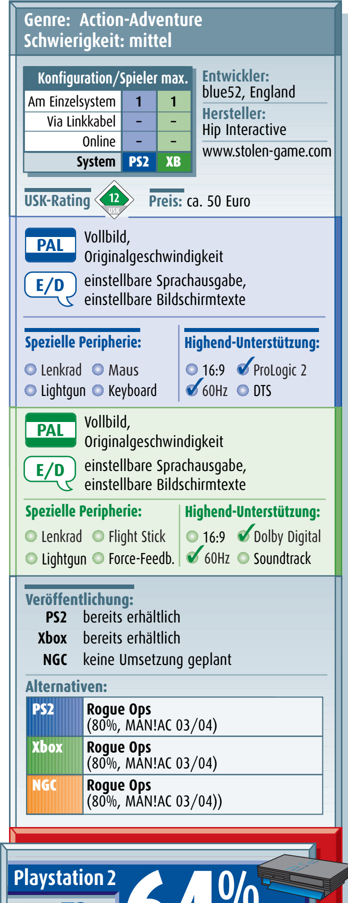
Stolen





PS2 Hui und Pfui: Während Ihr mit Anya eine ansprechende Polygonfigur durch die Levels manövriert, fehlt es den Wachen an optischer Abwechslung und Intelligenz.

Die Stealth-Krankheit greift um sich und infiziert immer mehr kleine Spieleschmieden und Dritthersteller – mit oft verheerenden Auswirkungen für den unwissenden Zocker. Aktuell versucht das englische Studio blue52 mit "Stolen" am Markt zu landen. Finanzielle Schwierigkeiten haben den Entwickler jedoch vor Veröffentlichung des Spiels dahingerafft. Keine Geldsorgen dagegen bei Anya Romanov: Die smarte Einbrecherin hält sich mit lukrativen Diebesjobs über Wasser. Ihr neuer Beutezug führt sie in ein Museum, Gefängnis, Firmengebäude und Satellitenanlage. Stealth-Tugenden wie Schleichen und Meiden von hellen Bereichen sowie technische Spielereien finden ebenso Verwendung wie "Prince of Persia"-inspirierte Klettereinlagen. Gut geklaut ist halb gewonnen trifft allerdings nur auf die Protagonistin zu. Obschon sich "Stolen" munter bei der Konkurrenz bedient, überzeugt das Produkt nicht. Wäre der unoriginelle Spielablauf noch zu verkraften, hört der Spaß bei kurzer Spieldauer, tumber Gegner-KI, stotteriger Optik und hakeliger Kampfsteuerung auf. *jw*



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: blue52, England
Hersteller: Hip Interactive
www.stolen-game.com

USK-Rating: 12 Preis: ca. 50 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, ✓ 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Rogue Ops (80%, MAN!AC 03/04)
Xbox Rogue Ops (80%, MAN!AC 03/04)
NGC Rogue Ops (80%, MAN!AC 03/04))



XB Heißer Draht: Bleibt beim Schweißen auf der vorgezeichneten Linie.



Playstation 2
Grafik 73 %
Sound 71 %
64 % Spielspaß

Xbox
Grafik 70 %
Sound 71 %
64 % Spielspaß

Extrem kurzes Schleich-Abenteuer mit groben Designschwächen – schade um die witzigen Gadgets.

Fire for Effect

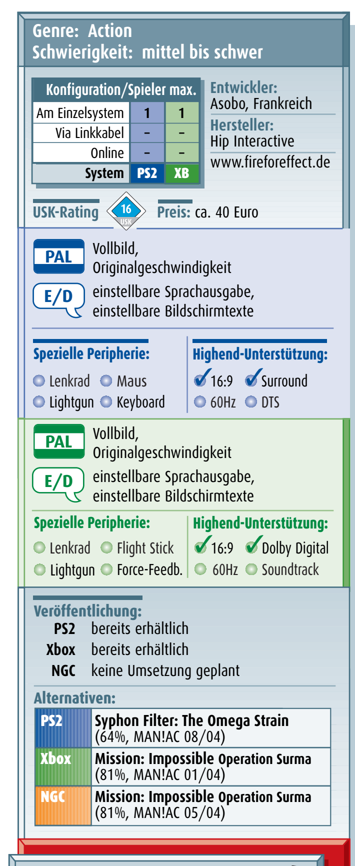






XB Flugstunde: 'Schleichkatze Owl' startet ihre Einsätze mit einem Fallschirmsprung – knappes Zeitlimit und aufdringliche Gegner inklusive.

Perspektivenwechsel: Nach den 2D-Spielen auf GBA und PSone geht's mit den PS2- und Xbox-Premieren von "CT Special Forces" den Terroristen aus der Third-Person-Perspektive an den Kragen. Insgesamt warten 26 Missionen auf das gestählte Agentenduo Raptor und Owl. Abwechselnd schlüpft Ihr in die Rolle des Ballerprofis und Schleichexperten und kämpft Euch mal zu Fuß, mal mit diversen Vehikeln durch die strikt linearen Levels. Während Raptor dank durchschlagendem Waffenarsenal das hochgradig debile Feindvolk wie am Fließband niederstreckt, bieten die Einsätze von Owl spielerisch mehr Abwechslung: Beginnend mit einem Fallschirmsprung rauscht Ihr an Raketen und Gegnern vorbei gen Boden. Unten angekommen, nutzt Ihr Hilfen wie Sonar, Wärme- und Nachtsicht sowie ein Tarnschild zu Eurem Vorteil. Letzteres verbirgt Euch frustrierenderweise nicht vor Scharfschützen. Auch sonst hat's Asobo mit dem Schwierigkeitsgrad etwas übertrieben. Was den Gegnern an Intelligenz fehlt, machen sie durch Masse und Bewaffnung wett. *jw*



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis schwer

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Asobo, Frankreich
Hersteller: Hip Interactive
www.fireforeffect.de

USK-Rating: 16 Preis: ca. 40 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Syphon Filter: The Omega Strain (64%, MAN!AC 08/04)
Xbox Mission: Impossible Operation Surma (81%, MAN!AC 01/04)
NGC Mission: Impossible Operation Surma (81%, MAN!AC 05/04)



PS2 Der Mann fürs Grobe: Raptor erledigt seine Feinde via Waffengewalt.



Playstation 2
Grafik 67 %
Sound 74 %
69 % Spielspaß

Xbox
Grafik 65 %
Sound 74 %
69 % Spielspaß

Oft frustrierendes und technisch biederes Action-Spektakel mit abwechslungsreichen Missionen.



EyeToy: AntiGrav

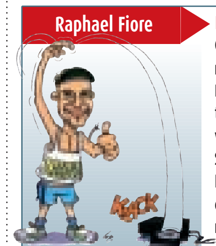

PS2 Berührt flink die grünen Schrauben, um Abkürzungsschneisen zu öffnen.


PS2 Schwerelos: Fliegt durch Ringe und verpasst Euch einen Turbo-Boost.


PS2 Das ausgefeilte Tricksystem führt Ihr mit simplen Handbewegungen aus.

Gehört Ihr zur Videospieler-Spezies, die mit ihrem Controller alle Bewegungen des Protagonisten nachahmt und deshalb von Freunden mit Hohn und Spott bedacht wird? Diese Zeiten sind dank "EyeToy: AntiGrav" endgültig vorbei: Denn in dem futuristischen Trendsport-Kuriosum setzt Ihr sprichwörtlich Euren ganzen Körper ein. Hüpft virtuell auf ein schickes Hooverboard und gleitet mit Eurem geflügelten Stratos-Verschnitt durch fünf abwechslungsreiche Levels. Streckenhindernisse umgeht Ihr mit flinkem Kopfeinziehen oder behänden Hüpfern. Etwaigen Orientierungsschwierigkeiten beugt Harmonix mit der Körperhaltungs-Anzeige (unten rechts) vor. Die mit Abkürzungen, Turbo-Ringen und Symbolen vollgestopften Abschnitte durchfliegt Ihr entweder gegen fixe Kontrahenten (nur der Erstplatzierte qualifiziert sich für das nächste Rennen) oder mit Stil. In letzterer Variante sammelt Ihr in "SSX"-Manier Punkte – gekoppelte Tricks (diese führt Ihr mit einfachen Handbewegungen aus) spendieren einen fetten Bonus. *rf*

Raphael Fiore



Hurra, das erste 'echte' EyeToy-Spiel ist da! Als Selbstdarsteller erster Güte nervt es mich ungemein, dass ich mich mit einem EyeToy-Spiel nicht mehr im TV bewundern kann – doch mein Ego muss zurückstehen. Denn dafür belohnt mich Harmonix mit einer modernen und zukunftsträchtigen Spielerfahrung – keine Minispielsammlung, sondern ausgewachsener Trendsport. Deshalb ist die Einarbeitungszeit für ein EyeToy-Spiel ungewöhnlich hoch: "Der hüpft, anstatt sich zu ducken" und "Die Kamera muss neu justiert werden" sind noch die harmlosesten Ausreden-Auswüchse meiner geschätzten Kollegen. Die etwas träge Steuerung und der geringe Umfang verwehren zwar eine höhere Wertung, doch EyeToy-Liebhaber geben "AntiGrav" eine Chance.



Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Harmonix, USA
Hersteller: Sony
www.harmonixmusic.com

USK-Rating: frei — Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

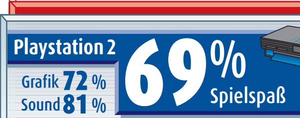
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

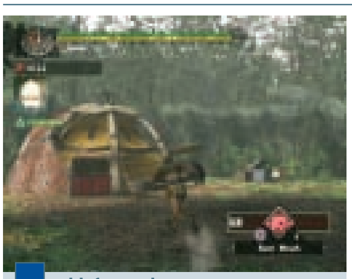
PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

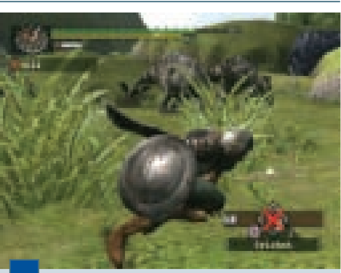


Playstation 2 — Grafik 72 % — Sound 81 % — **69 %** Spielspaß

Neuartige EyeToy-Spielerfahrung im funkigen Trendsportgewand mit dezent träger Steuerung.

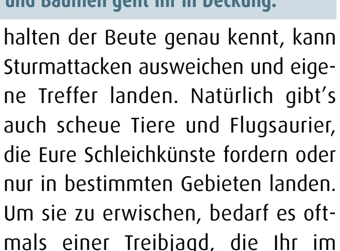
Monster Hunter


PS2 Schlafen und Futtern: Im Lager haut Ihr die Beute auf den Grill.

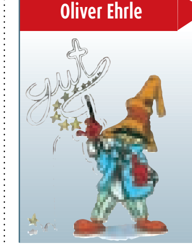

PS2 Schleicht Euch an: Hinter Büschen und Bäumen geht Ihr in Deckung.

PS2 Online-Kompatibel: Die Item-Namen übersetzt Capcom nicht.

Als Saurier die Welt beherrschten: Capcoms Online-Jagd "Monster Hunter" entführt Euch in graue Vorzeiten, in der mit Fellen bekleidete Krieger gewaltige Saurier in die Knie zwingen. Die Jagd klappt über ein Missions-System: Im Dorf erplaudert Ihr Aufträge, dann geht's ab in die Wildnis – vom Lager aus erkundet Ihr die mächtige Urzeitlandschaft, deren Pfade sich im Laufe der Handlung immer weiter öffnen. So müsst Ihr z.B. erstmal ein grunzendes Wildschwein niederstrecken, bevor Ihr in der Lichtung die Angel auswerfen könnt. Ihr kämpft zwar in Echtzeit, aber sehr taktisch: Nur wer das Verhalten der Beute genau kennt, kann Sturmattacken ausweichen und eigene Treffer landen. Natürlich gibt's auch scheue Tiere und Flugsaurier, die Eure Schleichkünste fordern oder nur in bestimmten Gebieten landen. Um sie zu erwischen, bedarf es oftmals einer Treibjagd, die Ihr im Online-Modus zusammen mit drei Kumpane arrangiert. Auch bei der Waffenwahl ist Teamwork gefragt, eine ausgewohene Truppe besitzt sowohl Nahkämpfer als auch Schützen. Als Überlebenskünstler kennt Ihr natürlich die Fundorte von kostbaren Rohstoffen und die Heilkraft von Kräutern, aus denen Ihr allerlei Arznei und Krafttrunks braut: Nutzt sie in der Wildnis oder handelt damit auf dem Marktplatz! *oe*



Oliver Ehrle



Mit Online-Freunden ist die Jagd aufregend: Der Aufbau von "Monster Hunter" ist recht simpel, es gibt ein Lobby-Dorf und eine mächtige Oberwelt, in der Ihr ein Schlüssel-Item nach dem anderen sucht. Eine echte Handlung findet sich nicht, die Pirsch in Unterho'lz und Canyons macht die Spannung – wenn ein gigantischer Raubvogel nach Eurem Helden hackt, stockt Euch der Atem! Das liegt auch an den prächtigen Animationen, an denen sich Gesinnung und Vorhaben toll ablesen lassen: 'Hui, jetzt wird er böse!' Die wirklich großen Brocken erlegt Ihr aber nur im Team, allein deshalb ist Internet-Anschluss Pflicht: Das Zusammenspiel mit den Freunden klappt prima, mangels Headset-Verbindung müsst Ihr Taktiken aber vor dem Einsatz klären – wer Texte tippt, wird gefressen!



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	4

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom-europe.com

USK-Rating: 12 — Preis: ca. 50 Euro

Playstation 2

PAL: PAL-Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard ✓
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround ✓, 60Hz ✓, DTS

Veröffentlichung:

PS2	Mai
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Everquest Online Adventures (85%, MAN!AC 03/04)
Xbox	Phantasy Star Online: Episode 1&2 (86%, MAN!AC 08/03)
NGC	Phantasy Star Online: Episode 1&2 (85%, MAN!AC 04/03)

Playstation 2 — Grafik 80 % — Sound 64 % — **74 %** Spielspaß

Mit Online-Team sehr taktisch: Lernt überleben und jagt Saurier in freier Wildbahn!



VIDEO AUF DVD!

Unreal Championship 2
The Liandri Conflict



XB Alleskönner Flak Cannon: Kommen Euch die Kerle zu nah, blast sie mit einer Standardladung Schrot weg. Habt Ihr Platz, schickt ihnen einen explosiven Granaten-Gruß.



XB Maya-Tempel als Spielplatz: Verwittertes Mauerwerk und überwucherte Trümmer liefern eine beeindruckende Kulisse für den erbarmungslosen Wettstreit.

Gelangweilt von der Fußball-Bundesliga, weil Bayern sowieso wieder Meister wird? Enttäuscht von der NBA, weil Euer Team nicht in die Playoffs kommt? Kein Problem – vergesst sämtliche bekannte Leibesertüchtigungen und widmet Euch mit "Unreal Championship 2" der beliebtesten und blutrünstigsten Sportart der Zukunft. Gnadenlose Arenaduelle in fahl beleuchteten Stahlkomplexen, malerischen Bergschlössern oder futuristischen Pyramidenanlagen sind das TV-Event der Zukunft und Ihr seid mit einem von zahlreichen kernigen Haudegen oder eleganten Amazonen mittendrin.

Alles neu macht "UC 2"

Im Vergleich zum ruckelanfälligen Vorgänger hat sich einiges getan: Anstatt Euch ausschließlich aus der Ich-Perspektive ins Getümmel zu stürzen, bricht Entwickler Epic Games mit der Ego-Tradition und stellt Euch eine zusätzliche Third-Person-Sicht zur Auswahl. Um die Shooter-Fangemeinde aber richtig vor den Kopf zu stoßen, werkelten die Amerikaner am langjährigen Erfolgskonzept herum: Dies führte zu dem Ergebnis, dass sämtliche Protagonisten neben Projektilwummen nun auch über Nahkampfwaffen verfügen und diese in tödlichen One-on-One-Duellen behände zu führen wissen. Via B-Knopf packt Ihr Raketenwerfer & Co. weg und zieht u.a. Schwert, Kampfstab oder Doppelsäbel. Um im turbulenten Kampfgeschehen dennoch die Übersicht zu behalten, markiert Ihr durch Druck auf den rechten Analogstick Euren jeweiligen Kontrahenten und habt den Burschen jederzeit fest im Blickfeld. Hier zeigt sich die Kooperation mit "Mortal Kombat"-Erfinder Midway. Flinke Finger vorausgesetzt, zerlegt Ihr Euer angeschlagenes Opfer nach allen Regeln der Metzelkunst. Ebenfalls unverzichtbar ist das Aufsammeln von im Level verteilten Adrenalin-Packungen. Seid Ihr voll aufgeladen, schaltet Ihr u.a. mittels 'Warrior Spirit' in eine Art Wärmesicht um, aktiviert einen Geschwindigkeitsschub, lasst eine Schockwelle vom Stapel oder motzt Eure angeschlagene Energieleiste wieder auf. Waffen sucht Ihr in den mitunter riesigen Arealen vergeblich. Stattdessen entscheidet Ihr Euch vor der Schlacht für zwei Ballermänner, die Ihr mit aufgelesenen Nachschubkisten füttert: Sägeblattschleuder 'Ripjack' oder Granatwerfer schlucken Explosiv-Munition, während Scharfschützengewehr und Shock Rifle auf frische Energiezellen warten.

Dass Epic die Beat'em-Up-Idee zu Ende gedacht hat, wird durch den

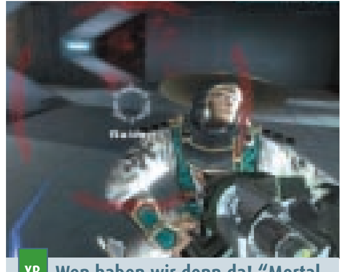


XB Praktisch: Roboterkrieger Raptor trägt seine Handfeuerwaffen immer mit sich herum. Ob ihm diese allerdings gegen Darius' Hackebeil helfen, ist frag(g)lich.

Matthias Schmid



Ego-Ballerei + Beat'em-Up-Einlagen = spaßige Arenaschlachten. Trotz anfänglicher Zweifel meinerseits fügen sich die neuen Elemente nahtlos in die beinharte Shooter-Action ein. Die gewöhnungsbedürftige Bedienung der Adrenalin-Specials und Prügelmoves verlangt zwar Einarbeitungszeit, bremst den rasanten Spielablauf aber zu keiner Zeit – der Wechsel zwischen den Perspektiven klappt wunderbar flüssig. Apropos flüssig: Trotz imposanter Levelarchitektur samt hochaufgelösten Texturen, unzähligen Details und stetem Effektfeuerwerk bleibt das Geschehen in den abwechslungsreichen Arealen ruckelfrei – Meckernaturen bemängeln das unschöne Tearing. Solokämpfer freuen sich über die erweiterte Einzelspieler-Kampagne – obwohl ordentlich Turniere und Missionen bereit stehen, dürft Ihr kein Abenteuer im "Halo 2"- oder "Killzone"-Format erwarten. Für mich als langjährigen Beat'em-Up-Fan ist die Idee, Raiden als freischaltbaren Charakter und den grollenden "MK"-Anheizer als Kommentator einzubauen, besonders reizvoll. Wenig einfallsreich hingegen das Waffenarsenal: Raketenwerfer, Flak Cannon & Co. sind durch die Bank alte Bekannte.



XB Wen haben wir denn da! "Mortal Kombat"-Legende Raiden kämpft mit.

Unterschied der Charaktere deutlich: Grobschlächtiger Echsenkrieger und tonnenschwerer Roboter bezahlen ihre lange Lebensleiste mit deutlich geringerer Agilität.

Modivielfalt

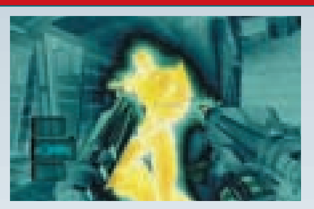
Dem berechtigten Vorwurf der Konzentration auf Multiplayer-Modi tritt "UC 2" mit breiter Solo-Brust entgegen. Bestreitet Ihr mit dem wortkargen Schakalkopf Anubis die 'Thronbesteigungsriten', erlebt Ihr überraschend viel Story und erweist Euch in zahlreichen Gefechten als würdiger Herrscher – mag die ebenso listige wie attraktive Selket es noch so gegen Euch wettern. Daneben steht jedem Charakter die Teilnahme an speziellen Turnieren frei. Habt Ihr immer noch nicht genug, wollen spezielle Missionen erledigt werden, in denen es beispielsweise gilt, einer Übermacht Paroli zu bieten oder unter Zeitdruck eine bestimmte Anzahl Feinde auszuradieren.
Selbstverständlich dürfen in den über 40 Schauplätzen – fernab von Missions- oder Storyzwängen – alle Matchvarianten gegen Bots erprobt oder via System Link bzw. Xbox Live bis zum Abwinken gezockt werden; ein Online-Update gibt's in der nächsten Ausgabe. (Team-)Deathmatch und Flaggenjagd gehören zum Standard, die rabiate Nali-Hatz (wer erledigt die meisten hilflosen Kerle) oder der Überdosis-Modus peppen den Balleralltag auf: Hier gilt es, einen radioaktiven Ball zum Ziel zu tragen. Anstatt dutzender Kills kürt die höchste Punktezahl den Sieger. *ms*



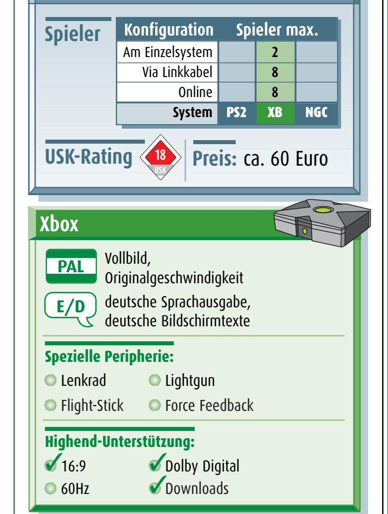
XB Auch im Splitscreen bleibt das Kampfgeschehen stets flüssig und flott.

Mutation Nation

Verändert die "UC 2"-Welt!



Durch Erfolge in den 'Thronbesteigungsriten' erhaltet Ihr nicht nur neue Charaktere, sondern schaltet nebenbei zahlreiche Modifikatoren frei: Aktiviert doppeltes Adrenalin für noch mehr Special Moves (siehe Bild) oder entscheidet Euch für ein 'UC Classic'-Match und deaktiviert so Third-Person-Sicht und Nahkampfattacken. Des Weiteren variiert Ihr die Fights u.a. mit 'Wandkrabbler'-, 'Vampir'- oder 'Instant Kill'-Mutatoren.



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem		2	
Via Linkkabel		8	
Online		8	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 | Preis: ca. 60 Euro

Xbox

PAL – Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D – deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Lightgun
- Flight-Stick
- Force Feedback

Highend-Unterstützung:
- ✓ 16:9
- ✓ Dolby Digital
- 60Hz
- ✓ Downloads

Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: bereits erhältlich
- NGC: keine Umsetzung geplant

Entwickler: Epic Games, USA
Hersteller: Midway
Website: www.liandriconflict.com

Pro
- \+ imposante Präsentation
- \+ massig Arenen und Mutatoren
- \+ trotz hohem Tempo stets flüssig
- \+ Abwechslung durch Nahkampf...

Contra
- – ...der aber zu hektisch ausfällt
- – peinliche Übersetzung

Alternativen:
- PS2: Timesplitters Future Perfect (83%, MAN!AC 04/05)
- Xbox: Timesplitters Future Perfect (83%, MAN!AC 04/05)
- NGC: Timesplitters Future Perfect (83%, MAN!AC 04/05)

Unreal Championship 2

Xbox
Grafik 90 %
Sound 78 %
85 % Spielspaß

Technisch beeindruckendes Actionfest für Solokämpfer und Mehrspieler-Schlächter.



Ghost in the Shell Stand Alone Complex



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Cavia, Japan
Hersteller: Atari
www.atari.de

USK-Rating 12 Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard

Highend-Unterstützung: ✔ 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Fire for Effect (Test auf Seite 96)
Xbox	Fire for Effect (Test auf Seite 96)
NGC	P.N. 03 (77%, MAN!AC 09/03)

Playstation 2 **74 %** Spielspaß
Grafik 68 %
Sound 72 %

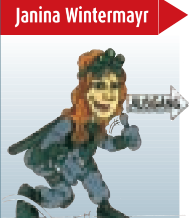
Solide Action-Kost mit Detailschwächen: Triste Grafik und bockige Kameraführung nerven.


PS2 Jetzt gibt's Dresche! Motokos Kampfstil kann sich sehen lassen.


PS2 Auch ein Cyborg ist nicht vor Kameraproblemen gefeit.

In Japan längst ein Hit, bei uns nur in Fankreisen bekannt: Die TV-Serie "Stand Alone Complex" zum Anime-Kultfilm "Ghost in the Shell" erfreute sich im Land des Lächelns derart großer Beliebtheit, dass bald ein Videospiel folgte. Zwar richtet sich dies vornehmlich an Kenner der Vorlage, dank leicht zugänglicher Action können auch Neulinge einen Blick riskieren. In zwölf Episoden-artigen Missionen übernehmt Ihr hauptsächlich die Kontrolle über den Cyborg Motoko Kusanagi, schlüpft aber auch in die Rolle seines Kollegen Batou und des Kampfroboters Tachikoma. Jedem Charakter liegen unterschiedliche Fähigkeiten zugrunde: Während Motoko über eine Tarnvorrichtung verfügt und ihre akrobatischen Muskeln spielen lässt, punktet Batou mit durchschlagenden Waffen. Wahlweise benutzt Ihr die Data I.D. gefallener Gegner, um kurzzeitig die Kontrolle über einen Feind oder Wartungsroboter zu erlangen.
Stellen die debilen Widersacher nur selten eine Gefahr für Euer Alter Ego dar, bereitet die Kamera dafür größere Probleme. Besonders bei den kunstvollen Ausweichsprüngen Motokos verliert Ihr regelmäßig den Gegner aus den Augen. Dank regelmäßiger Checkpoints hält sich der Frust jedoch in Grenzen. *jw*

Janina Wintermayr



Unkomplizierte SciFi-Action: Wer sich ein schnörkelloses Baller-Abenteuer wünscht und dazu noch ein Faible für Animes hat, für den ist "Ghost in the Shell: Stand Alone Complex" ideal. Hat man sich erst an das ungewöhnliche Steuerungsschema (Schießen und Schlagen mit den linken Schultertasten) gewöhnt, ballert und prügelt es sich leichtgängig durch ein kurzweiliges Abenteuer. Diverse Macken trüben allerdings den Action-Spaß: So macht die Kamera oft und gerne was sie will, aber nicht soll und die Gegner-KI der Kategorie 'Dumm-wie-Brot' zeugt nicht wirklich von Anspruch. Leider kommt auch das interessante Hacking-Feature zu kurz und der obligatorische Multiplayer-Modus lässt Innovationen gänzlich vermissen.

Spikeout: Battle Street





Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	4
Online	4

Entwickler: Sega, Japan
Hersteller: Sega
www.sega-europe.com

USK-Rating 12 Preis: ca. 40 Euro

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Texte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.

Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Rise to Honour (72%, MAN!AC 05/04)
Xbox	Batman: Rise of Sin Tzu (60%, MAN!AC 02/04)
NGC	Batman: Rise of Sin Tzu (60%, MAN!AC 02/04)

Xbox **61 %** Spielspaß
Grafik 53 %
Sound 42 %

Kurzweilige Straßenschlägerei mit gutem Mehrspieler-Modus, aber ideenlosem Design.

XB Via aufladbarem Powerschlag verschafft sich Kollege Jackal Freiraum.


XB Konfus, aber spaßig: Bis zu vier Spieler bestreiten den Story-Modus.

Als Sega noch mächtiger Hardware-Hersteller war und mit dem Mega Drive gewaltig an Nintendos Thron rüttelte, erschienen in der "Streets of Rage"-Serie einige der besten Sidescroll-Beat'em-Ups aller Zeiten. "Spikeout: Battle Street" bringt dieses vom Aussterben bedrohte Genre zurück auf die heimische Mattscheibe.
Held Spike schart eine Bande voller muskelbepackter Modesünder (Lieblingsfarbe Pink) um sich, in der Hoffnung, die Straßen von Diesel Town von allerlei Schurken zu säubern. Mit jeweils einem Vertreter der bunten Truppe gebt Ihr fortan Hundertschaften von rüpelhaften Motorradfahrern, unfreundlichen Söldnern sowie allerlei skurrilen Zeitgenossen derbe auf die Zwölf. Neben Schlag- und Kick-Moves stehen schmerzhafte Würfe, ein aufladbarer Super-Punch sowie ein rettender Rundumschlag zur Verfügung. Fallengelassene Schlagwerkzeuge der Rowdys setzt Ihr ebenso zu Eurer Verteidigung ein wie herumliegende Straßenabsperrungen oder LKW-Reifen.
Während der Übungsmodus lediglich für kurze Trainingseinheiten zu gebrauchen ist, stellt Euch die Story-Variante vor schwierigere Aufgaben: Mit Eurem – je Level vorgeschriebenen – Charakter beseitigt Ihr zahlreiche Zwischen- bzw. Endbosse und sorgt so nach Ende der sieben mittelgroßen Abschnitte für geregelte Verhältnisse auf den Straßen. Vorbildlich: Via Splitscreen, System Link oder Xbox Live tretet Ihr mit bis zu vier Schlägern gleichzeitig an. Zudem sorgen etliche freischaltbare Klopper für Langzeitmotivation. *ms*

Matthias Schmid



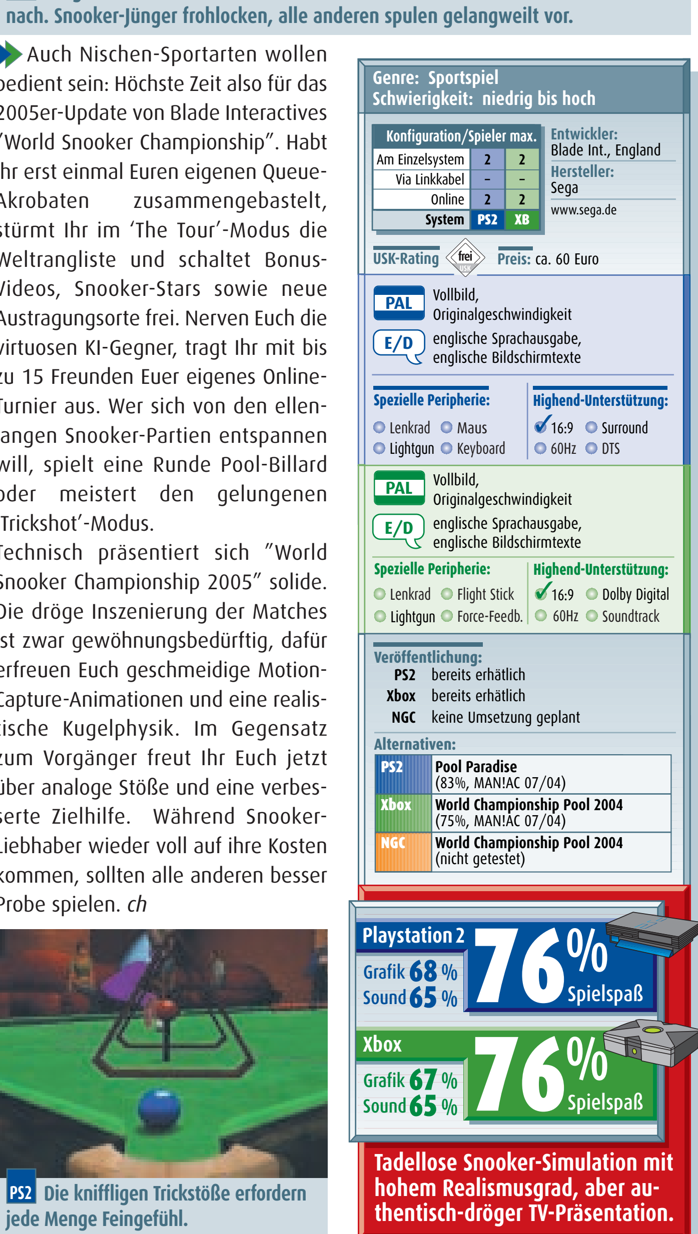
"Auf dem Dreamcast war 'Spikeout: Battle Street' technisch nicht zu realisieren", so Toshihiro Nagoshi, Kreativ-Kopf von Segas Amusent Vision-Abteilung. Kaum zu glauben, denn grafisch bleibt der Titel mit seinen plumpen Animationen und tristen Hintergründen weit hinter den Xbox-Möglichkeiten zurück. Dafür habt Ihr die grundsolide Steuerung nach anfänglicher Button-Smashing-Phase gut verinnerlicht und wehrt Euch mit gut getimten Schlägen gegen die Übermacht. Den gesalzenen Schwierigkeitsgrad verdankt "Spikeout" der schieren Masse an Gegnern, künstliche Intelligenz sucht Ihr vergeblich. Scheitert Ihr mehrmals in Folge, wird's automatisch etwas leichter. Genreüblich kommt zu zweit die meiste Gaudi auf, zumal Ihr der Feindesflut dann eher gewachsen seid.



World Snooker Championship 2005



XB Ich glotz' TV: Die trockene Präsentation steht ihrem Fernseh-Vorbild in nichts nach. Snooker-Jünger frohlocken, alle anderen spulen gelangweilt vor.



Auch Nischen-Sportarten wollen bedient sein: Höchste Zeit also für das 2005er-Update von Blade Interactives "World Snooker Championship". Habt Ihr erst einmal Euren eigenen Queue-Akrobaten zusammengebastelt, stürmt Ihr im 'The Tour'-Modus die Weltrangliste und schaltet Bonus-Videos, Snooker-Stars sowie neue Austragungsorte frei. Nerven Euch die virtuosen KI-Gegner, tragt Ihr mit bis zu 15 Freunden Euer eigenes Online-Turnier aus. Wer sich von den ellenlangen Snooker-Partien entspannen will, spielt eine Runde Pool-Billard oder meistert den gelungenen 'Trickshot'-Modus.

Technisch präsentiert sich "World Snooker Championship 2005" solide. Die dröge Inszenierung der Matches ist zwar gewöhnungsbedürftig, dafür erfreuen Euch geschmeidige Motion-Capture-Animationen und eine realistische Kugelphysik. Im Gegensatz zum Vorgänger freut Ihr Euch jetzt über analoge Stöße und eine verbesserte Zielhilfe. Während Snooker-Liebhaber wieder voll auf ihre Kosten kommen, sollten alle anderen besser Probe spielen. *ch*



PS2 Die kniffligen Trickstöße erfordern jede Menge Feingefühl.

Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	2	2
System	PS2	XB

Entwickler: Blade Int., England
Hersteller: Sega
www.sega.de

USK-Rating frei **Preis:** ca. 60 Euro

PS2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	**Pool Paradise** (83%, MAN!AC 07/04)
Xbox	**World Championship Pool 2004** (75%, MAN!AC 07/04)
NGC	**World Championship Pool 2004** (nicht getestet)

Playstation 2
Grafik 68 %
Sound 65 %
76 % Spielspaß

Xbox
Grafik 67 %
Sound 65 %
76 % Spielspaß

Tadellose Snooker-Simulation mit hohem Realismusgrad, aber authentisch-dröger TV-Präsentation.




Street Racing Syndicate



PS2 Punktsieg PS2: Nicht nur bei Tagrennen wartet die Sony-Variante von "SRS" mit der am wenigsten problembehafteten Optik auf.

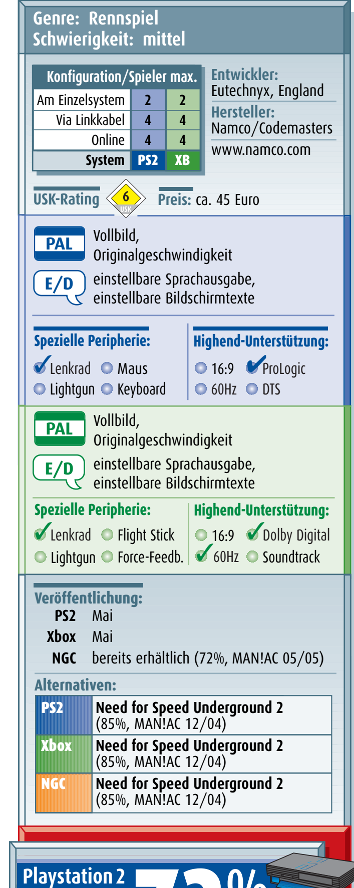
Mit zwei Monaten Verspätung tritt Namcos "Street Racing Syndicate" auch auf europäischen PS2- und Xbox-Konsolen in Erscheinung – die Gamecube-Fassung (Test in der letzten MAN!AC) wurde bekanntlich von Nintendo persönlich früher an den Start geschickt, die beiden anderen Fassungen vertreibt Codemasters.

Wie beim großen EA-Vorbild geht's mit rundum aufgemotzten Tuning-Boliden in illegale Rennen durch drei US-Großstädte, hier allerdings zum Teil auch bei strahlendem Tageslicht. Tuckert Ihr frei durch die Metropolen, müsst Ihr gelegentlich neugierige Polizeistreifen abwimmeln, während Rennerfolge eine rasch anwachsende Freundinnen-Schar anlocken – beeindruckt Ihr die Damen entsprechend, dürft Ihr (laienhafte) Tanzvideos von ihnen bewundern.

Umfang und Spielmechanik gerieten solide, dafür nerven Macken wie umständliches Tuning und lange Ladezeiten. Optisch kann "SRS" auf Xbox und insbesondere PS2 gegenüber dem Gamecube mit mehr Details punkten, was neben der Online-Option für die Aufwertung sorgt. *us*



XB Drifts fallen durch das nervöse Fahrmodell etwas obskur aus.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	4	4
Online	4	4
System	PS2	XB

Entwickler: Eutechnyx, England
Hersteller: Namco/Codemasters
www.namco.com

USK-Rating: 6 | Preis: ca. 45 Euro

PS2: PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ✓ ProLogic ○ 60Hz ○ DTS

Xbox: PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad ○ Flight Stick ○ Lightgun ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ✓ Dolby Digital ✓ 60Hz ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Mai
Xbox Mai
NGC bereits erhältlich (72%, MAN!AC 05/05)

Alternativen:

PS2	Need for Speed Underground 2 (85%, MAN!AC 12/04)
Xbox	Need for Speed Underground 2 (85%, MAN!AC 12/04)
NGC	Need for Speed Underground 2 (85%, MAN!AC 12/04)



Playstation 2: 73% Spielspaß – Grafik 69 %, Sound 64 %
Xbox: 73% Spielspaß – Grafik 64 %, Sound 64 %

Akzeptable Tuning-Flitzerei mit einigen guten Ansätzen, aber mäßiger Technik.

Spion und Spion



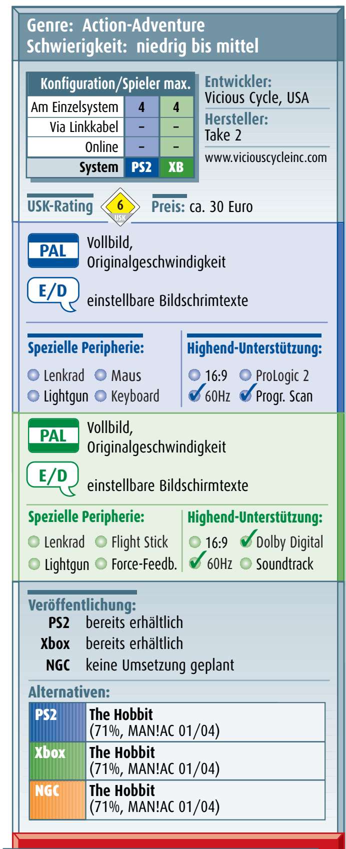
XB Bäng, bumm, ächz: Die diversen Multi-Schlachten bringen lediglich kurzfristig Laune – investiert Eure Kohle lieber in die MAD-Kultcomics.

Die hinterlistigen MAD-Spione treiben ihren Schabernack auf Xbox und Playstation 2. Das krachige Katz&Maus-Spiel der Comic-Vorlage wurde nahezu 1:1 übernommen. Ihr steuert im seichten Abenteuer entweder den weißen oder schwarzen Agenten und versucht, die geheimen Pläne des Feindes zu stehlen. Passt aber auf die unzähligen Fallen auf – hüpft behände über tödliche Lichtschranken und verpasst Robo-Bodyguards eine deftige Klatsche mit diversen Waffen. Letztere reichen von Boxhandschuh bis Flammenwerfer. Ab und an löst Ihr simple Rätsel und beharkt Euch mit Eurem Todfeind. Die Multischlachten erinnern an das C64-Original (erstes Spiel mit Splitscreen) – schmeißt Euch mit bis zu vier Agenten die Bomben um die Ohren.

Mein Beitrag für die MAD-Rubrik 'Fragen Sie Alfred': "Wieso ist das Spiel so unausgewogen und die Steuerung derart hakelig?" Antwort: "Du Hirni, das Spiel wurde eigens für mich konzipiert!" Aha, alles klar. Um es mit Don Martins Worten auszudrücken: 'Kaschlamm' – ab in die Tonne! Nur was für eingefleischte Spion-Fans. *rf*



PS2 Solo-Abenteuer für die Katz – träge Steuerung und lahme Rätsel nerven.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Vicious Cycle, USA
Hersteller: Take 2
www.viciouscycleinc.com

USK-Rating: 6 | Preis: ca. 30 Euro

PS2: PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ○ ProLogic 2 ✓ 60Hz ✓ Progr. Scan

Xbox: PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Flight Stick ○ Lightgun ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ✓ Dolby Digital ✓ 60Hz ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

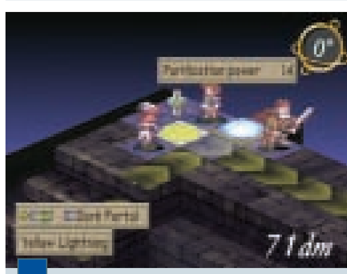
PS2	The Hobbit (71%, MAN!AC 01/04)
Xbox	The Hobbit (71%, MAN!AC 01/04)
NGC	The Hobbit (71%, MAN!AC 01/04)



Playstation 2: 39% Spielspaß – Grafik 39 %, Sound 34 %
Xbox: 39% Spielspaß – Grafik 40 %, Sound 34 %

Die Multischlachten sorgen kurz für Schadenfreude – das Solo-Abenteuer weist jedoch zahlreiche Mängel auf.

La Pucelle Tactics

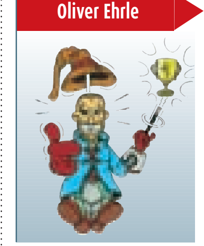



PS2 **Mit einem Schlag die Gegnerschar halbiert: Ihr stellt den Kristall auf den Energiestrom (links) und lasst eine Kettenreaktion durch die Arena donnern (rechts).**

Nippon Ichis Taktik-Trio ist komplett: "La Pucelle Tactics" war nach "Disgaea" das zweite Abenteuer im Bunde, trudelt jetzt aber als letztes in PAL-Gefilden ein – das ist eigentlich gar nicht schlecht, denn spielerisch gleicht es eher "Disgaea" als "Phantom Brave": Wer sich alle drei Titel besorgt, genießt in der PAL-Reihenfolge mehr Abwechslung.

Wie im Vorgänger kommandiert Ihr Eure Party rundenweise über isometrische Schlachtfelder und fegt mit Klinge, Zaubersprüchen und Spezialtalenten die Monster vom Bildschirm. Neu sind Energieströme, die Ihr mit Kristallen kollabieren lasst: Wer die Steine clever platziert, kann mächtige Combos entfesseln und alle Ungeheuer mit einem Schlag pulverisieren. Diese taktische Variante des Spielprinzips ist aber keineswegs die einzige Verbesserung: Auf der Oberweltkarte folgt Ihr nicht nur fertigen Handlungssträngen, das Kartennetz erlaubt auch optionale Missionen. So dürfen Profis direkt zum Obermotz stürmen, während Einsteiger sich vorher in den Sackgassen hilfreiche Ausrüstung erobern. Trotz unzähliger Mega-Attacken, mehreren Abspännen und witzigen Handlungsszenen dürft Ihr keine grafischen Meilensteine erwarten: Technisch wirkt "La Pucelle Tactics" wie ein PSOne-Titel. *oe*

Oliver Ehrle



Ganz schön mutig: Nintendo und Capcom haben es auf dem GBA vorgemacht, jetzt trauen sich auch die ersten PS2-Taktikspiele nach Europa. Spielkonzept und Unterhaltungswert sind in "La Pucelle" ebenso klasse wie bei den Kollegen, es stellt sich jedoch die Frage: Braucht Ihr wirklich noch einen dritten Taktik-Schinken? Grafisch bietet das Abenteuer kaum Abwechslung, dank der vielen Detailverbesserungen unterscheiden sich die Kämpfe aber strategisch deutlich von der Konkurrenz. Neben den Kraftfeldern entdeckt Ihr nämlich einige neue Elemente: Schulter an Schulter geben sich Monster wie Helden Deckung, schon beim Vormarsch wählt deshalb völlig neue Formationen. Weil Ihr nicht alle Missionen spielen müsst, könnt Ihr zudem den Schwierigkeitsgrad variieren.



Playstation 2
Grafik 60 %
Sound 82 %
86 % Spielspaß

Erstklassiger Remix: Komplexe Taktik-Kämpfe, die auch "Disgaea"-Profis erneut begeistern.




MX vs. ATV Unleashed

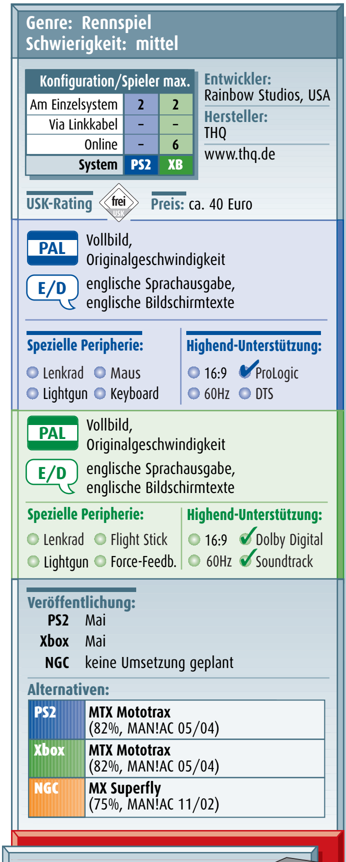


XB Auch wenn zahlreiche Fahrzeuge freischaltbar sind, verbringt Ihr die meiste Zeit mit den Championaten der ATV-Quads oder Motocross-Bikes.

Alle Jahre wieder gibt es ein frisches Offroad-Rennspiel von THQs Rainbow Studios. Neben den namensgebenden ATV-Quads und Motocrossbikes bietet der Fuhrpark diesmal u.a. diverse Truck- und Buggyvarianten und schrägere Optionen wie Goldwägelchen oder Helikopter respektive Doppeldecker.

Wie gehabt, flitzt Ihr über Dutzende unterschiedliche Pisten wie fixe 'National'-Offroadpisten oder besonders sprunglastige Supercross-Stadionkurse. Für Abwechslung sorgen frei befahrbare Gebiete, wo Ihr u.a. Punktrennen oder anspruchsvolle 'Hill Climbs' absolviert. Dank ausgereifter Steuerung und Fahrphysik kommt Ihr mit tumber Vollgaswut nicht weit, kluger Einsatz von Kupplung und Gewichtsverlagerung sind Pflicht.

Das klappt alles gewohnt hochklassig und Xbox-Spieler freuen sich über Online-Rennen, insgesamt hat man aber (fast) alles schon gesehen – insbesondere die grundsolide Optik ähnelt arg den Vorgängern. Fans stört's nicht, denn spielerisch gibt es trotz spürbarer Ideenlosigkeit ein weiteres Mal wenig zu meckern. *us*



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	6
System	PS2	XB

Entwickler: Rainbow Studios, USA
Hersteller: THQ
www.thq.de

USK-Rating: frei
Preis: ca. 40 Euro

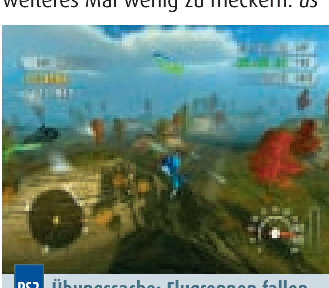
PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ ProLogic, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Dolby Digital, 60Hz, ✔ Soundtrack

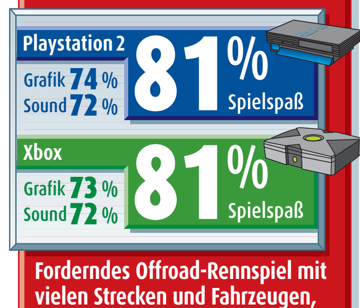
Veröffentlichung:
PS2 Mai
Xbox Mai
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	MTX Mototrax (82%, MAN!AC 05/04)
Xbox	MTX Mototrax (82%, MAN!AC 05/04)
NGC	MX Superfly (75%, MAN!AC 11/02)



PS2 Übungssache: Flugrennen fallen dank ungewohnter Steuerung schwer.



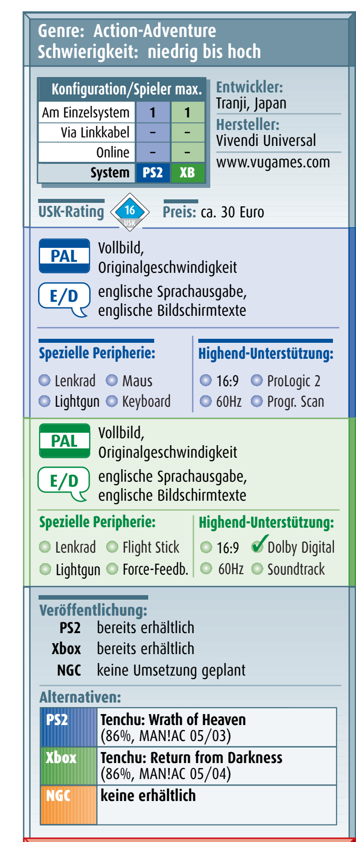
Forderndes Offroad-Rennspiel mit vielen Strecken und Fahrzeugen, aber zugleich wenig einfallsreich.

Red Ninja: End of Honor



PS2 Direkte Auseinandersetzungen wie diese solltet Ihr tunlichst vermeiden. Mit Kurenais Tetsugen-Fernattacke entgeht Ihr den kräftezehrenden Kämpfen.

Einst wurde Ninja-Mädel Kurenai – mit einem Drahtseil gefesselt – dem sicheren Tod überlassen. Nun wendet sich das Schicksal und die rabiate Meuchelmörderin setzt ihrerseits das rasiermesserscharfe Drahtseil ein, um ihre Gegner reihenweise ins Jenseits zu befördern. Um Rache für die Ermordung ihrer Liebsten zu üben, schleicht sie auf sanften Ninja-Sohlen durch feudale Anwesen und bewachte Festungen. Dabei ist Leisetreterei stets Trumpf: Anstatt Euch auf Nahkämpfe mit der kurzsichtigen, selten dummen Wachmannschaft einzulassen, nutzt Ihr Fernattacken oder laue Stealth-Kills, um ungesehen bzw. unbeschadet ans Ziel zu gelangen. Ebenfalls mit dabei: "Prince of Persia"-Artistikeinlagen und die zarteste Versuchung seit es Ninjas gibt – auf Kommando wackelt Kurenai verführerisch mit den Hüften, um ahnungslose Gegner anzulocken. Ständige Kameraschwenks und ungenaue Hakelsteuerung machen Euch das Leben zur Hölle: (End-)Gegner außerhalb des Sichtbereichs fallen Euch in den Rücken, Sprünge über die Dächer werden zur Glückspartie. *ms*



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Tranji, Japan
Hersteller: Vivendi Universal
www.vugames.com

USK-Rating: 16
Preis: ca. 30 Euro

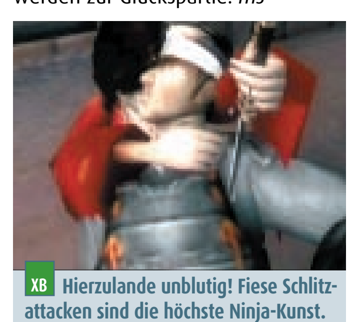
PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ProLogic 2, 60Hz, Progr. Scan

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✔ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Tenchu: Wrath of Heaven (86%, MAN!AC 05/03)
Xbox	Tenchu: Return from Darkness (86%, MAN!AC 05/04)
NGC	keine erhältlich



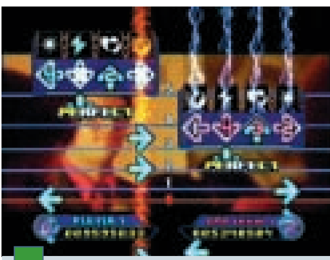
XB Hierzulande unblutig! Fiese Schlitzattacken sind die höchste Ninja-Kunst.



Technisch wie spielerisch unterdurchschnittliches Stealth-Abenteuer mit katastrophaler Kamera.

Dancing Stage Unleashed 2

Beim zweiten Xbox-"Dancing Stage" kippt Konami jeden Geiz über Bord: Von Beginn an stehen in "Unleashed 2" bereits über 60 Songs zur Auswahl (neben den unten aufgelisteten Lizenztiteln und flottem Japano-Dancefloor-Futter u.a. zwei exklusive Stücke von Jesper "Hitman" Kyd), zu denen sich noch eine Hand voll freispielbare Lieder gesellen. Im Zuge dieser Großzügigkeit gibt's eine Reformation des bisherigen Standardmodus (Ihr tanzt nicht mehr zwingend drei Runden, sondern jede für sich mit Wertung und so viele Ihr wollt) sowie einen Satz frischer Varianten, die überwiegend für mehrere Spieler (vor einer Konsole oder via Xbox Live) gedacht sind – keine Bange, im Notfall springt die CPU ein. So bekriegt Ihr Euch gegenseitig durch das Auslösen verschiedener Attacken, müsst möglichst lange synchron durchhalten oder reicht eine tickende Bombe an die Konkurrenten weiter. Gelenkige Solisten mit viel Platz wagen sich zudem an die 'Quad'-Variante und hüpfen über vier Tanzmatten gleichzeitig. *us*



XB Vergnügliches Chaos: die Extralastige 'Attack'-Tanzvariante.

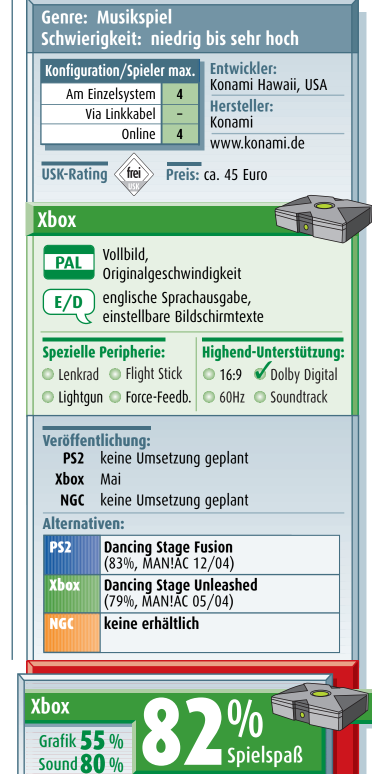
Masse mit Klasse

Das Lizenzprogramm von "Unleashed 2"

- **Basement Jaxx:** "Where's Your Heat At"
- **Blondie:** "Hanging on the Telephone"
- **Busface feat. Mademoiselle EB:** "Circles"
- **Donna Summer:** "Hot Stuff"
- **Elvis & Paul Oakenfold:** "Rubberneckin"
- **Fatboy Slim:** "Wonderful Night"
- **Frank Popp Ensemble:** "Hip Teens Don't Wear Blue Jeans"
- **Girls Aloud:** "Love Machine"
- **Groove Armada feat. Gran'ma Funk:** "I See You Baby" (Fatboy Slim Radio Edit)
- **Happy Mondays:** "Step On"
- **Intenso Project feat. Lisa Scott-Lee:** "Get It On"
- **Rachel Stevens:** "Some Girls"
- **Supergrass:** "Alright"
- **The Jam:** "A Town Called Malice"

Ulrich Steppberger

So gewinnt man Fans: Wie schon beim PS2-Kollegen "Fusion" hat Konami begriffen, dass europäische Tanzmattenanhänger auch Quantität mit Qualität verdienen. Zwar sind die (insgesamt hochkarätigen) Lizenztitel etwas weniger massentauglich als erwartet, aber zweifelsohne eine feine Bereicherung des überwiegend flotten Repertoires – bei der Masse an Songs kann man sich über ein paar Ausreißer wirklich nicht beklagen. Ansonsten turnt es sich spaßig wie immer, die psychedelische Hintergrundoptik mitsamt gut animierten Tänzern tut ihr Übriges für den Tanzrausch. Die neuen Spielvarianten erweisen sich als nicht übermäßig spektakulär, sind aber allesamt intelligent umgesetzt und sorgen damit für zusätzliche Abwechslung – sehr fein.



Genre: Musikspiel
Schwierigkeit: niedrig bis sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	4

Entwickler: Konami Hawaii, USA
Hersteller: Konami
www.konami.de
USK-Rating: frei
Preis: ca. 45 Euro

Xbox
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: Mai
- NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Dancing Stage Fusion (83%, MAN!AC 12/04)
Xbox	Dancing Stage Unleashed (79%, MAN!AC 05/04)
NGC	keine erhältlich

Xbox — Grafik 55 % · Sound 80 % — **82 % Spielspaß**

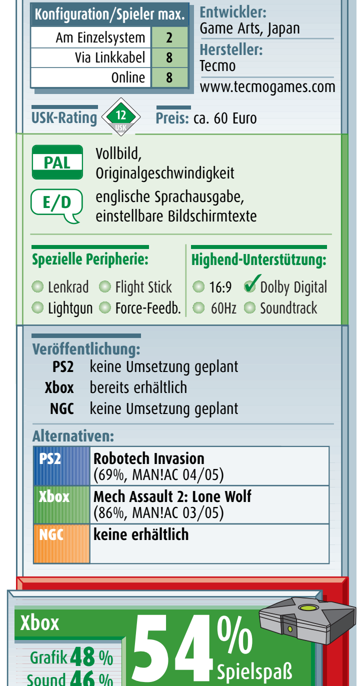
Unterhaltsame Tanzmattenfortsetzung, die mit einem großen Liedrepertoire auftrumpft.

GunGriffon Allied Strike



XB Roboterkrieg: dicke Explosionen und coole Mechs in trister Umgebung.

Im Gegensatz zu Tecmos sonstigen Hochglanzprodukten ist die Endzeit-Roboterschlacht wahrlich kein Augenschmaus. Verwaschene Texturen, häufiger Bildschluckauf und die fehlende Kollisionsabfrage mit der Fauna der grün-braunen Waldlandschaften zeugen von technischer Altbackenheit. Schade, denn spielerisch garantiert "Allied Strike" trotz hohem Schwierigkeitsgrad, geringem Umfang und dämlicher Nachschubpositionierung geradlinige Action mit abwechslungsreichen Missionszielen. In die zwölf monströsen Mechs klettert Ihr auch online oder via System Link mit bis zu acht willigen Kriegsteilnehmern. *ms*



Genre: Action
Schwierigkeit: hoch bis sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	8
Online	8

Entwickler: Game Arts, Japan
Hersteller: Tecmo
www.tecmogames.com
USK-Rating: 12
Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
- PS2: keine Umsetzung geplant
- Xbox: bereits erhältlich
- NGC: keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	Robotech Invasion (69%, MAN!AC 04/05)
Xbox	Mech Assault 2: Lone Wolf (86%, MAN!AC 03/05)
NGC	keine erhältlich

Xbox — Grafik 48 % · Sound 46 % — **54 % Spielspaß**

Technisch schwache Mech-Action fürs Scharmützel zwischendurch.

Winnie Puuh Kunterbunte Abenteuer



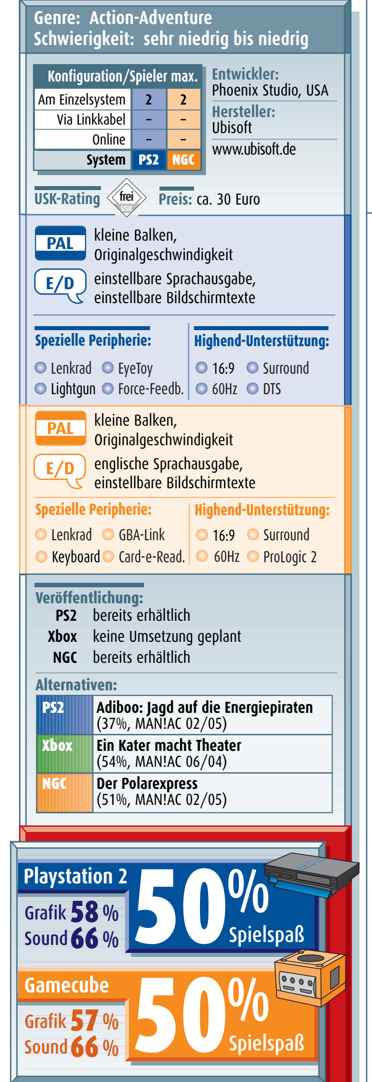


PS2 Süßer Wegzoll für die Bienenbande: Da ein Schwarm stechwütiger Brummer den Durchgang versperrt, besticht der drollige Dickwanst die Bienen mit Honig.

Mr. Honigschlecker alias Winnie Puuh hat ein Problem: Weil sein Magen in der Lautstärke eines Presslufthammers knurrt, aber gerade nichts zum Verputzen zur Hand ist, macht sich der Goldbär auf, seine Freunde Tigger und Ferkel zu besuchen. Ihr durchstreift nett anzusehende, räumlich aber arg begrenzte Wälder und Wiesen, um kleine Rätselaufgaben zu lösen. Die Brücke repariert Ihr mit gefundenen Brettern, das verschlossene Gartentor kriegt Winnie nur mit dem Schlüssel auf – wichtige Stellen leuchten dabei kindgerecht auf. Schallscheue Heffalump-Elefanten, die Euch auf den Pelz rücken, verscheucht Ihr durch den Knall zerplatzender Luftballons. Später dürft Ihr Winnies Freunde auch selbst steuern oder versucht Euch an einigen freigeschalteten Minispielen – die hakelige Kollisionsabfrage vermiest die simplen Such- und Fangspiele aber regelmäßig. Zudem dachten die Entwickler auch an die jüngsten Spieler: Im Junior-Modus marschiert Ihr frei von Rätselzwängen los und guckt den Blumen beim Wachsen und den Fröschen beim Baden zu. *ms*



NGC Die frustige Minispiel-Steuerung lässt kaum Party-Laune aufkommen.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: sehr niedrig bis niedrig

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	NGC

Entwickler: Phoenix Studio, USA
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de

USK-Rating: frei Preis: ca. 30 Euro

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, EyeToy, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Adiboo: Jagd auf die Energiepiraten (37%, MAN!AC 02/05)
Xbox	Ein Kater macht Theater (54%, MAN!AC 06/04)
NGC	Der Polarexpress (51%, MAN!AC 02/05)

Playstation 2 – Grafik 58 % Sound 66 % – 50 % Spielspaß

Gamecube – Grafik 57 % Sound 66 % – 50 % Spielspaß

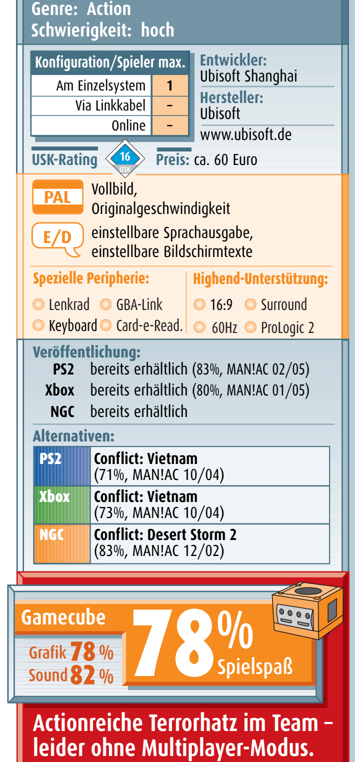
Zuckersüßes Simpel-Abenteuer mit guter Synchro, aber nervigen Laufwegen und Ladezeiten.

Ghost Recon 2



NGC Via Befehlsmenü scheucht Ihr Eure Ghost-Truppe durch die Pampa.

Verspäteter Cube-Einsatz für die Ghosts: Weil böse Terrormächte der USA an den Karren gefahren sind, rückt die Clancy-Eingreiftruppe zur Schadensbegrenzung aus. Ein Großteil der 14 Missionen bestreitet Ihr mit einem dreiköpfigen Team, das Ihr mit kurzen Befehlen zum Erfolg kommandiert. Gelegentlich zieht Ihr auch alleine los. Technisch sowie inhaltlich orientiert sich die Gamecube-Version an der PS2-Fassung, d.h. keine Speichermöglichkeiten in den Missionen und kein Umschalten zur Ego-Ansicht. Nintendo-Fans müssen zusätzlich auf den Online-Modus verzichten. *jw*



Genre: Action
Schwierigkeit: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Ubisoft Shanghai
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de

USK-Rating: 16 Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (83%, MAN!AC 02/05)
Xbox bereits erhältlich (80%, MAN!AC 01/05)
NGC bereits erhältlich

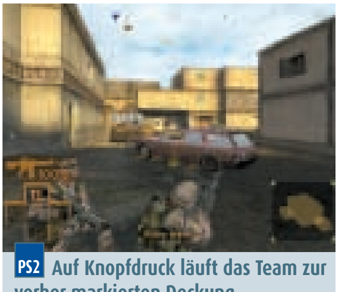
Alternativen:

PS2	Conflict: Vietnam (71%, MAN!AC 10/04)
Xbox	Conflict: Vietnam (73%, MAN!AC 10/04)
NGC	Conflict: Desert Storm 2 (83%, MAN!AC 12/02)

Gamecube – Grafik 78 % Sound 82 % – 78 % Spielspaß

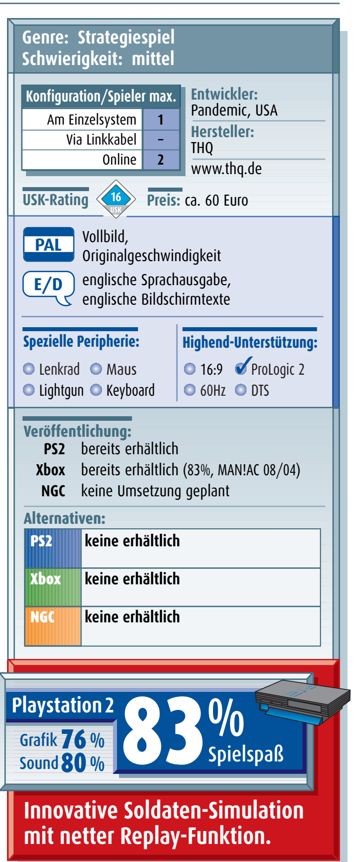
Actionreiche Terrorhatz im Team – leider ohne Multiplayer-Modus.

Full Spectrum Warrior



PS2 Auf Knopfdruck läuft das Team zur vorher markierten Deckung.

Strategiespiel der besonderen Art: Statt den Part des draufgängerischen Frontkämpfers zu übernehmen, schlüpft Ihr in "Full Spectrum Warrior" in die Rolle des inaktiven Befehlshabers. Der Clou daran: Ihr nehmt nicht direkt am Kampfgeschehen teil, sondern manövriert via Cursor zwei Spezialteams à vier Mann durch die Straßen eines fiktiven Wüstenstaates. Im Kampf sind vornehmlich Taktiker gefragt, die mit Zangenangriffen und Hinterhalten das Überleben ihrer KI-Soldaten sichern. Als nette Dreingabe dürfen alle Einsätze aufgezeichnet und später abgespielt werden. Dabei könnt Ihr jederzeit wieder aktiv ins Spielgeschehen eingreifen. *jw*



Genre: Strategiespiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	2

Entwickler: Pandemic, USA
Hersteller: THQ
www.thq.de

USK-Rating: 16 Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ProLogic 2 (✓), 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich (83%, MAN!AC 08/04)
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Playstation 2 – Grafik 76 % Sound 80 % – 83 % Spielspaß

Innovative Soldaten-Simulation mit netter Replay-Funktion.


5 2005
PLAYSTATION 2 · XBOX · GAMECUBE · GBA · PSP · DS
MAN!AC
Ausgabe 139
€ 3,99
Jetzt nur 3,99 € mit DVD
DVD
147 Minuten Laufzeit Ab 16 – unzensiert!
SPLINTER CELL CHAOS THEORY
XXL TEST
14 Minuten Video zum Spionage-Knaller
LEGO Star Wars
Kampf der Klötzchen: SciFi-Action mit Charme und Witz
Mortal Kombat: Shaolin Monks
Blutige Fatality-Parade oder gehaltvolle Prügelei?
STAR FOX ASSAULT
Import-Test der Gamecube-Ballerei
Über 100 Spielvideos:
u.a. Brothers in Arms und Xenosaga 2
Extended: SNES, Hacker-Spiele, Mr. Do!
EUROPEAN ASSAULT
im Abo für nur
44€
HOTLINE: 089/85709155
ODER WWW.MANIAC.DE
Den Abschnitt an der gelben Linie ausschneiden und er passt genau in einen Fensterbriefumschlag
Ich abonniere MAN!AC für zunächst 12 Ausgaben (ein Jahr) zum Vorzugspreis von €44 (europ. Ausl. +€10). Will ich mein Abonnement kündigen, wende ich mich spätestens sechs Wochen vor Ablauf an Acxiom, MAN!AC Abo-Service, Postfach 1410, 82143 Planegg. Ansonsten verlängert sich mein Abo um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Konditionen.
Zahlungsweise bitte ankreuzen:
gegen Rechnung
bequem per Bankeinzug
Name, Vorname
Straße, Nummer
PLZ, Wohnort
Datum, 1. Unterschrift
2. Unterschrift (Kenntnisnahme der Widerrufgarantie)
Kreditinstitut
BLZ
Konto-Nummer
Widerrufgarantie: Diese Vereinbarung kann innerhalb einer Frist von 14 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung beginnt, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an Acxiom, MAN!AC Abo, Postfach 1410, 82143 Planegg.
MAN!AC Aboservice
Acxiom
Postfach 1410
82143 Planegg

Inhalt 06-2005

Trailer:
The Legend of Zelda
SCAR
Soul Calibur 3
Battlestations Midway
Shadow Hearts:
From the New World
Pac-Pix
Nanostray
Nintendogs
Medal of Honor European Assault
Area 51
MotoGP 3
Spartan Total Warrior
Mercury
Coded Arms
Fire Emblem

Previews:
God of War
Cold Winter
Area 51
Pirates!
Worms 4: Mayhem
MotoGP 4
Brave

PSP News
Ridge Racer
Need for Speed
Underground Rivals
Wipeout Pure
Lumines
Untold Legends
Metal Gear Acid

Tests:
Jade Empire
Doom 3

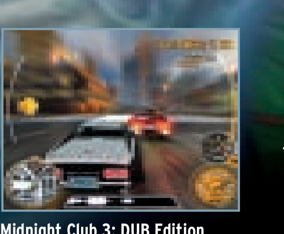
Tests:
Forza Motorsport
Unreal Championship 2:
The Liandri Conflict
Splinter Cell Chaos Theory
Versionsvergleich
Lego Star Wars
Midnight Club 3: DUB Edition
Enthusia Professional Racing
Haunting Ground
Fire for Effect
Kessen 3 (Import)
Musashi Samurai Legends (Import)
Phantom Dust (Import)
Iron Phoenix (Import)
Stolen
MX vs. ATV Unleashed
Star Fox Assault

Test Short Cuts:
Robots
Winnie Puuh: Kunterbunte Abenteuer
World Snooker Championship 2005
Tom Clancy's Ghost Recon 2
Spikeout Battle Street
Dancing Stage Unleashed 2
Full Spectrum Warrior
Spion & Spion
EyeToy: AntiGrav

Extended:
Retro: Nintendo Game Boy
Spiel-Film – Resident Evil 4

anyMAN!AC:
Der Videospieler-Blues

Credits / Outtakes



Nintendo Game Boy

God of War

Jade Empire

Doom 3

Midnight Club 3: DUB Edition

MAN!AC DVD 06-2005 | JADE EMPIRE | Jade Empire · God of War · Doom 3 · Area 51 · Star Fox Assault Midnight Club 3: DUB Edition · Enthusia · Forza Motorsport Unreal Championship 2 · Extended: Nintendo Game Boy

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

MAN!AC DVD

06-2005

JADE EMPIRE

Über 9 Minuten: Ausführlicher Test des RPG-Knallers

Grand Prix der Rennspiele

Forza Motorsport, Enthusia Professional Racing und Midnight Club 3: DUB Edition kämpfen um die Pole Position!

143 Minuten Laufzeit!

Doom 3 · Area 51 · God of War · Pirates! PSP News · Cold Winter · Star Fox Assault Lego Star Wars · Unreal Championship 2 Extended: Nintendo Game Boy

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden.

MAN!AC MOBILE

Previews

Willkommen zu MAN!AC Mobile! In unserem Handheld-Bereich präsentieren wir Euch monatlich News, Previews und Tests aus der Welt des mobilen Spielens.

Tragbare Konsolen und Spiele kommen überwiegend in anderen Situationen zum Einsatz als die großen Heimgeräte – wer hat schon einen Fernseher bei der Flug- oder Busreise dabei? Außerdem locken die neuen Handhelds mit ganz individuellen Funktionen – diesen Tatsachen tragen wir mit speziellen Test-Elementen Rechnung (Erklärung siehe Kasten rechts).

20 Minuten
Spieleindrücke

Das Zeitmanagement eines Handheld-Spielers will knallhart kalkuliert sein: Euch bleibt nur wenig Spielzeit, z.B. morgens im Zug zur Schule oder zur Arbeit? Kein Problem! Wir testen die wichtigsten Titel auf den schnellen Spaß zwischendurch, schildern Eindrücke, Erlebnisse und Erfahrungen aus 20 Minuten Spieldauer. Das können die ersten Gehversuche in unbekanntem Terrain, witzige Beobachtungen oder einfach eine simple Analyse des Spielablaufs während dieser kurzen Spanne sein.

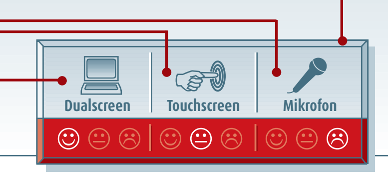
DS-Details:

In diesem Kasten gehen wir bei jedem Test für den DS darauf ein, wie gut die einzigartigen Möglichkeiten des neuen Nintendo-Handhelds genutzt werden. Ein lachendes Gesicht entspricht einer idealen bzw. sehr guten Ausnutzung, neutral steht für einen soliden Einsatz und die grießgrämige Miene zeigt eine minimalistische oder gar fehlende Einbindung an.

Mikrofon:
Reagiert der DS auf Lautäußerungen oder stellt er sich taub? Erkennt er einzelne Wörter oder wird lediglich der Stimmeinsatz an sich abgefragt?

Touchscreen:
Klappt die Handhabung mit Daumen bzw. Stylus? Werden Steuerungsvarianten geboten, die mit Knöpfen und Digikreuz nicht so gut oder gar nicht nutzbar wären?

Dualscreen:
Werden die beiden Bildschirme genutzt? Ist das zweite Display relevant ins Spielgeschehen eingebunden oder dient es nur zur Auslagerung von langweiligen Statistiken?



HANDHELD-NEWS

Ping Pals

THQs Beitrag zum DS-Startprogramm fällt unter die Kategorie 'bizarr & überflüssig': "Ping Pals" ist letzten Endes nicht mehr als ein optisch dezent aufgebohrter PictoChat-Klon, der mit ein paar minimalistischen Funktionen versehen wurde. So dürft Ihr eine Cartoon-Illustration Eures Chat-Ichs mit diversen Klamotten und Kosmetikmitteln versehen oder wagt Minispielchen, deren Komplexität z.B. 'Rate eine Zahl zwischen eins und zehn' nicht übersteigt – dass das per Stylus bedienbare Software-Keyboard besonders fummelig ausfällt, hilft dem bizarren Treiben nicht weiter. Somit nur ein Fall für ganz harte Kuriositätensammler, zumal sich der Nutzen in Grenzen hält: PictoChat-kompatibel ist's nämlich nicht. *us*



DS Kleiner Trost: Wenigstens erzeugt "Ping Pals" nach dem Kauf keine zusätzlichen Übertragungskosten mehr.

Hersteller:	THQ
Genre:	Chat-Software
D-Termin:	bereits erhältlich

Überflüssige Alternative zum eingebauten PictoChat mit nutzlos-obskuren Nebenfunktionen, die selbst für Kindergartenbesucher zu simpel sind.

DIE WICHTIGSTEN NEUERSCHEINUNGEN DER KOMMENDEN MONATE

Game Boy Advance	Hersteller	Genre	Release
Batman Begins	Electronic Arts	Action-Adventure	Juni
Boktai 2: Solar Boy Django	Konami	Action-Adventure	Mai
Driver 3	Atari	Rennspiel	September
Kingdom Hearts: Chain of Memories	Square-Enix	Action-Adventure	6. Mai
Mega Man Battle Network 5	Capcom	Action	10. Juni
Shaman King: Master of Spirits	Konami	Action-Adventure	2005
Unglaublichen 2, Die	THQ	Jump'n'Run	November
Wario Ware Twisted!	Nintendo	Geschicklichkeit	3. Juni

Nintendo DS	Hersteller	Genre	Release
Castlevania DS	Konami	Action-Adventure	2005
GoldenEye: Rogue Agent	Electronic Arts	Ego-Shooter	24. Juni
King Kong	Ubisoft	Action	2005
Mario Party Advance	Nintendo	Geschicklichkeit	24. Juni
Metroid Prime Hunters	Nintendo	Action-Adventure	2005
Need for Speed Underground 2	Electronic Arts	Rennspiel	20. Mai
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Action-Adventure	2005
Yoshi's Touch and Go	Nintendo	Jump'n'Run	6. Mai

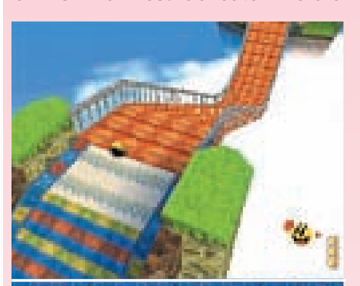
Sony PSP	Hersteller	Genre	Release
Coded Arms	Konami	Ego-Shooter	3. Quartal
Grand Theft Auto	Take 2	Action	2005
Metal Gear Acid	Konami	Strategiespiel	3. Quartal
Need for Speed Underground Rivals	Electronic Arts	Rennspiel	3. Quartal
Ridge Racer	Namco	Rennspiel	3. Quartal
Tony Hawk's Underground Remix	Electronic Arts	Sportspiel	2005
Untold Legends	Activision	Action	3. Quartal
Wipeout Pure	Sony	Rennspiel	3. Quartal

Pac-Man-Parade

Schni-Schna-Schnappi – lange vor dem nervtötenden Höllenkrokodil machte bereits ein knallgelber Knilch durch gierige Fressattacken von sich reden. Namco lässt sein Maskottchen im Jahr 2005 erneut nicht zur Ruhe kommen und schickt es auf zwei brandneue DS-Abenteuer.

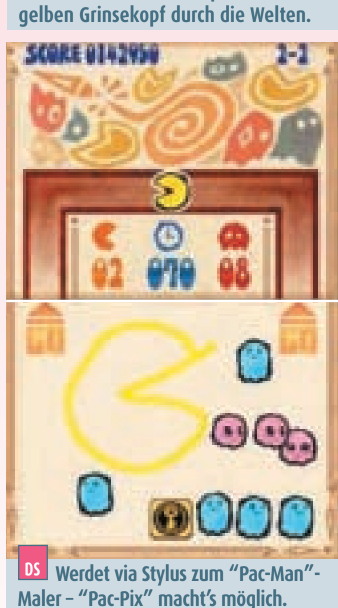
In "Pac'n Roll" wärmen die Japaner einmal mehr das beliebte "Marble Madness"-Prinzip auf. Der Unterschied: Anstatt Pac-Man via Steuerkreuz an Hindernissen und tödlichen Abgründen vorbeizulotsen, fuchtelt Ihr in der stets freundlichen gelben Visage auf dem unteren Schirm herum. So gebt Ihr die Geschwindigkeit an oder dreht den lustigen Kerl in die richtige Richtung. Grafisch kommt "Pac'n Roll" zweckmäßig daher, die gewitzte Steueridee kann aber für pfiffigen Geschicklichkeitsspaß sorgen.

"Pac-Pix" geht in puncto Innovation noch einen Schritt weiter und lässt Euch zum Pac-Man-Zeichner werden. Malt die Konturen des Gelblings auf den Touchscreen und erweckt ihn so zum Leben. Erschafft Ihr mit dem Stylus eine Mauer, ändert der Pillenfresser seine Richtung, stupst Ihr ihn an, bremst er abrupt ab. Der berüchtigte Hunger ist der Spaßkugel natürlich nicht abhanden gekommen: Mampft alle Geister auf und tretet dem Gespenster-Boss in ungekannter Größe entgegen. *ms*





DS Bei "Pac'n Roll" stupst Ihr den gelben Grinsekopf durch die Welten.



DS Werdet via Stylus zum "Pac-Man"-Maler – "Pac-Pix" macht's möglich.

Pac'n Roll

Hersteller:	Namco
Genre:	Geschicklichkeit
D-Termin:	2005

Vielversprechend: "Pac'n Roll" verbindet konventionelle Geschicklichkeitskost mit simpler, aber ungewohnter Touchscreen-Steuerung.



Pac-Pix

Hersteller:	Namco
Genre:	Geschicklichkeit
D-Termin:	3. Quartal

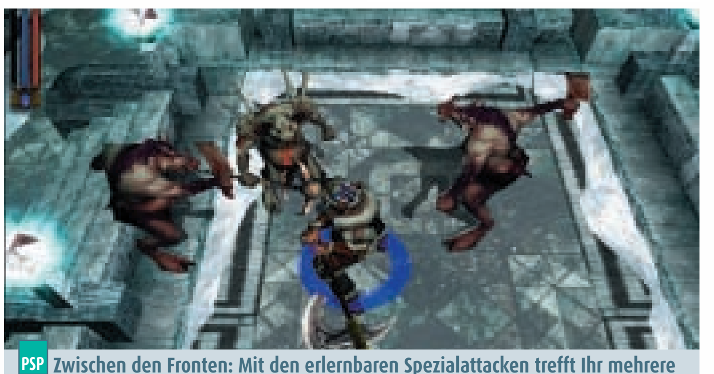
Picasso wäre stolz auf Namcos innovativen Stylus-Ansatz: "Pac-Pix" mixt abstrakte Zeichenkunst und klassische Labyrinth-Geisterhatz.

Untold Legends



Sony Online Entertainment entfesselt neue Fantasy-Schlachten in der "Everquest"-Welt!

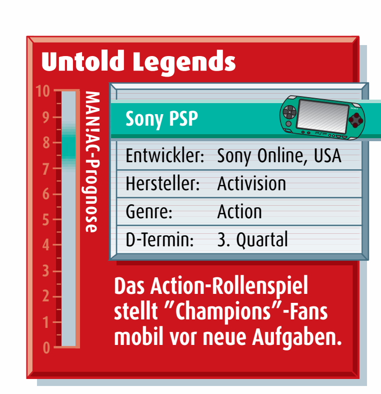
Die "Everquest"-Macher bringen das erste Rollenspiel auf die PSP, das Ihr sowohl solo als auch im Link mit drei Freunden zockt: "Untold Legends: Brotherhood of the Blade" führt Euch in die Stadt Aven, in der es vor Ungeheuern nur so wimmelt. Ihr wählt aus den Berufen Ritter, Alchemist, Druide und Berserker einen Helden und stürzt Euch mit Axt, Kampfstab und Zauber ins Echtzeit-Getümmel. Spielerisch erinnert das Abenteuer an den PC-Klassiker "Diablo 2": In 40 Missionen erkundet Ihr alle Winkel der rund 100 Levels. Mit WLAN gehen bis zu vier Krieger gemeinsam auf Monsterjagd, das empfiehlt sich besonders bei den mächtigen Obermotzen – gemeinsame Abenteuer via Internet sind mit "Untold Legends" allerdings nicht möglich. Im Feldzug sorgt aber nicht nur Teamwork, sondern auch der Streit um die Beute für hitzige Gefechte – die über 1000 Schätze, Waffen und Rüstungen werden nämlich per Zufall platziert, so entdeckt Ihr auch beim x-ten Besuch neue Kostbarkeiten. Das Talentsystem gleicht dem von "Diablo 2": Bei Levelaufstieg investiert Ihr Punkte nicht nur in die Charakter-Eigenschaften, sondern auch in besondere Manöver wie Rundumschlag und Präzisionsschuss. Diese sind in einem Baum organisiert und bauen aufeinander auf: So spezialisiert Ihr einen Ritter wahlweise auf Schlagwaffen oder Ihr optimiert seine Bogenkünste optimieren. oe



PSP Zwischen den Fronten: Mit den erlernbaren Spezialattacken trefft Ihr mehrere Monster auf einen Streich - das kostet jedoch wertvolle Talentenergie.



PSP Die wuchtigen Obermotze nehmt Ihr Euch im Team mit Freunden vor.



Untold Legends

MAN!AC-Prognose

Sony PSP

Entwickler:	Sony Online, USA
Hersteller:	Activision
Genre:	Action
D-Termin:	3. Quartal

Das Action-Rollenspiel stellt "Champions"-Fans mobil vor neue Aufgaben.

Mercury



Ausgesnookert: Archer Maclean lässt nun Quecksilber laufen und Hirne qualmen.

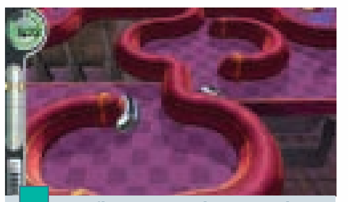
Langsam kommt auf der PSP auch die Geschicklichkeitswelle ins Rollen: Nach der Mizuguchi-Stilübung "Lumines" ging Mitte April das ungewöhnliche "Mercury" an den Start, dessen US-Version wir ausführlich angespielt haben.

Das Grundprinzip ist einfach wie verzwickt und erinnert in der Handhabung an "Super Monkey Ball": Ihr steuert das Geschehen nämlich nicht direkt, sondern kippt mittels des Analogsticks das komplette Spielfeld – die restlichen Tasten und Knöpfe dienen zur Änderung der Kameraperspektive. 'Held' von "Mercury" ist ein Tropfen Quecksilber: Dank seiner zähen Beschaffenheit bleibt die klebrige Masse flüssig, ohne sofort auseinander zu fallen. Diese Charakteristik macht Ihr Euch zur Lösung der 72 Levels in sechs Welten zu Nutze: Mal sollt Ihr möglichst schnell zum Ziel fließen, mal eine Mindestmenge Quecksilber retten oder Schalter umlegen. Neben der allgegenwärtigen Gefahr, einfach alles in den Abgrund zu kippen, müsst Ihr knifflige Rätsel lösen, indem Ihr z.B. Euren Tropfen an spitzen Kanten teilt oder verschiedenfarbige Elemente zusammenmischt.

Grafisch macht "Mercury" einen schicken Eindruck, das Design ist schlicht, aber edel. Die ruhige Ambient-Musik fördert gelungen die Stimmung und dient als guter Gegensatz zum Nervenkitzel, den knifflige Situationen erzeugen. Wer Lust auf ungewöhnliche Geschicklichkeitstests hat, merkt sich den Tropfenspaß vor. *us*



PSP Den lila Schalter aktiviert Ihr nur, wenn Ihr beide Kugeln mischt.

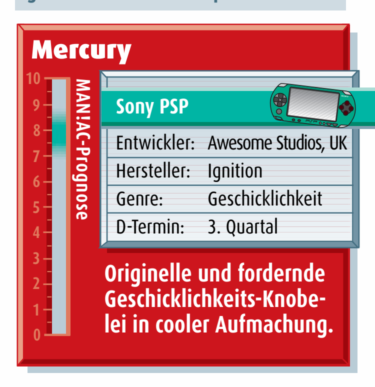


PSP Euer flüssiges Spielgerät wird überzeugend realistisch simuliert.



PSP Spätere Levels warten mit ausgesprochen komplexen Strukturen auf.

PSP Schräge Flächen sind besonders gefährlich für Euren Tropfen.



Mercury

MAN!AC-Prognose

Sony PSP

Entwickler:	Awesome Studios, UK
Hersteller:	Ignition
Genre:	Geschicklichkeit
D-Termin:	3. Quartal

Originelle und fordernde Geschicklichkeits-Knobelei in cooler Aufmachung.

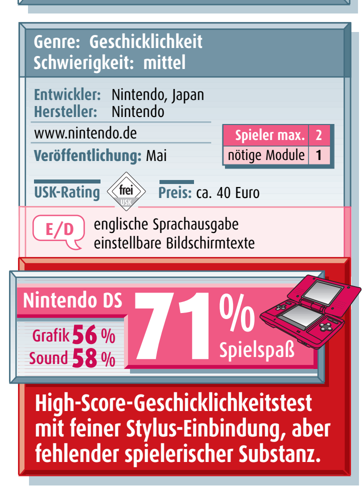


Yoshi Touch & Go



20 Minuten mit dem süßen Dino

Den High Score packe ich locker in zwanzig Minuten – denkste! Denn trotz optimaler Stylus-Steuerung schwebt Baby Mario locker an den Münzen vorbei und fliegt direkt in eine Gegneransammlung – 'Game Over' lautet der ernüchternde Schriftzug. Das kann nicht wahr sein, als alter Hase werde ich doch mit diesem Kinderspiel fertig! Neuer Versuch: Die Feinde vernasche ich mit einer Blasenattacke und schmeiße Baby Mario zielsicher die entstandenen Münzen zu. Mit Yoshis horizontalem Abschnitt komme ich sofort zurecht – gut gemacht, mein Lieblingsdino. Der Rekord ist mein und mit 'nem "Super Mario Bros."-Symbol markiere ich das Revier.



Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentlichung: Mai
Spieler max. 2
nötige Module 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro

E/D englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 56 %
Sound 58 %
71 % Spielspaß

High-Score-Geschicklichkeitstest mit feiner Stylus-Einbindung, aber fehlender spielerischer Substanz.

Nach zahlreichen Hüpf-Knüllern und Puzzle-Ausflügen versucht sich Yoshi an einem Stylus-Geschicklichkeitsspiel. Der Schwerpunkt liegt auf traditioneller Rekord-Jagd – der Top-Score schaltet Euch neue Spielvarianten frei: Flieht etwa mit Yoshi unter Zeitdruck vor Kamek oder legt eine bestimmte Distanz zurück. Das Grundprinzip der Modi bleibt immer gleich: Baby Mario fällt vertikal vom Himmel, während Ihr ihm via Stylus Weg weisende Wolken aufzeichnet. Malt zudem einen Kreis um (fast) alle lästigen Feinde. Dadurch verwandeln sich diese in Münzen. Schmeißt sie Baby Mario zu – achtet darauf, dass Ihr die Flugbahn des Babys nicht negativ verändert. Wer fleißig Geld scheffelt, erhält im zweiten horizontalen Abschnitt einen schnelleren Yoshi, der über einen größeren Dinoeier-Vorrat verfügt. Zeichnet auch hier Wolken zur Abgrund-Überquerung. Wahlweise tippt Ihr auf den Dino – dadurch hüpft Yoshi in der Luft strampelnd auf Feinde oder über Hindernisse. Mampft schließlich Früchte zur Eier-Auffrischung und beseitigt Feinde mit gezielten Würfen. *rf*

Raphael Fiore

Alte Hasen freuen sich – High-Score-Jagd ist wieder in: Nintendo besinnt sich auf die Arcade-Videospielwurzeln. Zum Glück müsst Ihr nach einem Spiel nicht eine Euro-Münze einwerfen: Denn selbst die Geldfresser-Automatenideologie wurde übernommen – so seht Ihr den 'Game Over'-Schriftzug öfter, als Euch lieb ist. Wer von "Yoshi Touch & Go" ergo einen ausgewachsenen Hüpfer mit Stylus-Steuerung erwartet, wird enttäuscht. Auch die vier verschiedenen Spielmodi unterscheiden sich nur geringfügig. Trotzdem fesselt das eigentlich ideale Handheld-Spielprinzip Genre-Fans: Denn für eine neue High-Score-Jagd reicht eine kurze Busfahrt – und schließlich wollt Ihr auch wissen, was nach dem roten Yoshi kommt.



Der Dualscreen kommt in allen Spielvarianten tragend zum Einsatz – die Übersicht bleibt auch bei Baby Marios Sterneneinsatz erhalten. Das Zielen mit Yoshi sowie das Zeichnen von Wolken funktioniert mit dem Stylus tadellos. Das Mikrofon nutzt Ihr zum Wegpusten von falsch positionierten Wolken.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon

Star Wars Episode 3 Die Rache der Sith

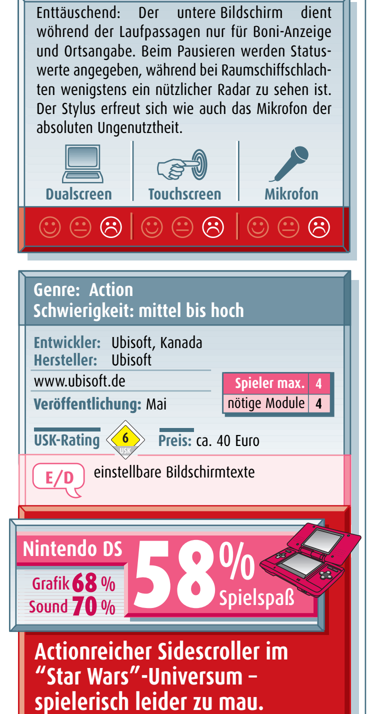


DS Raumschiffe besitzen neben Laserkanonen auch Raketen.

Die DS-Version gleicht der GBA-Fassung (rechts) wie ein Ei dem anderen. Das gilt besonders für die Laufpassagen in 2D, in denen Ihr Euch durch massig Droiden per Laserschwert und mit der Macht schlagt. Abgewechselt wird das Gekloppe durch Flugeinsätze in flüssiger, aber schlichter 3D-Optik – leider ist hier die Digitalsteuerung zum Anvisieren und für enge Passagen viel zu ungenau. Insgesamt spricht der Titel grafisch wie spielerisch wenig an – lediglich hartgesottene "Star Wars"-Sammler sollten einen Blick riskieren. *ts*

Enttäuschend: Der untere Bildschirm dient während der Laufpassagen nur für Boni-Anzeige und Ortsangabe. Beim Pausieren werden Statuswerte angegeben, während bei Raumschiffschlachten wenigstens ein nützlicher Radar zu sehen ist. Der Stylus erfreut sich wie auch das Mikrofon der absoluten Ungenutztheit.

Dualscreen | Touchscreen | Mikrofon



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Entwickler: Ubisoft, Kanada
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
Veröffentlichung: Mai
Spieler max. 4
nötige Module 4
USK-Rating 6
Preis: ca. 40 Euro

E/D einstellbare Bildschirmtexte

Nintendo DS
Grafik 68 %
Sound 70 %
58 % Spielspaß

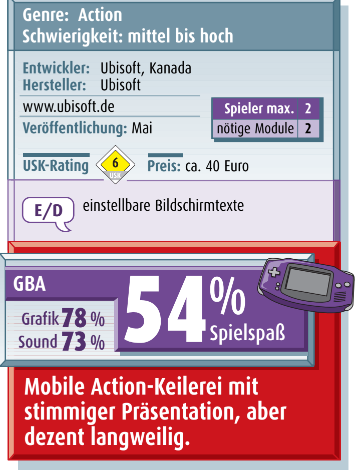
Actionreicher Sidescroller im "Star Wars"-Universum – spielerisch leider zu mau.

Star Wars Episode 3 Die Rache der Sith

Ubisoft versorgt Hobby-Jedis mit der Macht und einem Laserschwert für unterwegs. Dabei stehen je nach wählbarem Charakter (Anakin Skywalker bzw. Obi-Wan Kenobi) zwei Wege offen. Durch lineare 2D-Gänge der dritten Episode schwingt Ihr die Lichtklinge und nutzt die Macht gegen Droidenscharen. Nebenbei warten Oberbosse auf wackere Jedis. Der Titel erzählt zwischen den Levels die Story der Episode 3 in Standbildern samt Untertiteln weiter. Die 2D-Laserduelle mit stufenweisem Scrolling erinnern vom Spielablauf her sogar an "Lego Star Wars". Trotz orchestralem Soundtrack will hier aber nicht so richtig Spielspaß und "Star Wars"-Feeling aufkommen, was auch am schleppenden Ablauf liegt: Ständig beharken Euch lästige und mit der Zeit nervige Gegner. Ebenso schade: Die dreidimensionalen Raumschiff-Einsätze der DS-Version entfallen hier komplett – sonst gibt's keine Unterschiede. *ts*



GBA Endlose Kloppereien wechseln sich mit tückischen Endgegnern ab.



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

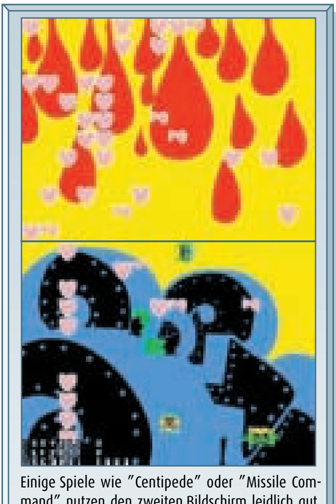
Entwickler: Ubisoft, Kanada
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de
Veröffentlichung: Mai
Spieler max. 2
nötige Module 2
USK-Rating 6
Preis: ca. 40 Euro

E/D einstellbare Bildschirmtexte

GBA
Grafik 78 %
Sound 73 %
54 % Spielspaß

Mobile Action-Keilerei mit stimmiger Präsentation, aber dezent langweilig.

Retro Atari Classics



Einige Spiele wie "Centipede" oder "Missile Command" nutzen den zweiten Bildschirm leidlich gut, um ein Spielhallen-Hochkantformat vorzutäuschen, was nicht immer gelingt. Die (meist optionale) Stylussteuerung bringt bei ein paar Titeln minimale Vorzüge, verhunzt andere dagegen kräftig.

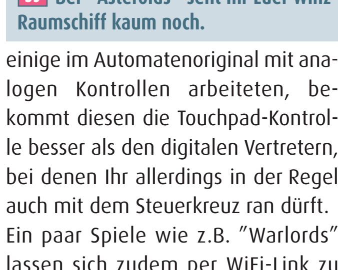




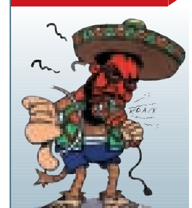
Einen radikalen Weg geht Atari mit der DS-Retrosammlung: Neben (fast) originalgetreuen Umsetzungen aller zehn Automatenklassiker der ganz frühen Anfangszeit finden sich Alternativ-Versionen, die von Graffiti-Schmierfinken 'verschönert' wurden und teilweise neue Spielelemente aufweisen.
Eine solide Auswahl ist gegeben: Zum Ur-Vater "Pong" gesellen sich auf der DS-Karte "Missile Command", "Asteroids", "Breakout", "Centipede", "Tempest", "Warlords", "Gravitar", "Lunar Lander" und "Sprint". Da einige im Automatenoriginal mit analogen Kontrollen arbeiteten, bekommt diesen die Touchpad-Kontrolle besser als den digitalen Vertretern, bei denen Ihr allerdings in der Regel auch mit dem Steuerkreuz ran dürft. Ein paar Spiele wie z.B. "Warlords" lassen sich zudem per WiFi-Link zu zweit oder zu viert zocken. *us*



DS Bei "Asteroids" seht Ihr Euer Winz-Raumschiff kaum noch.



Ulrich Steppberger



Dieses Experiment ging in die Hose: Über die bizarren Optik-Spielereien lässt sich zwar noch unter 'Geschmackssache' streiten, aber gut sehen die Graffiti-Varianten so oder so nicht aus. Was mich viel mehr ärgert ist die Tatsache, dass die Automaten so mies umgesetzt wurden: Bei den Vektorspielen ist ohne Lupe häufig kaum noch was zu erahnen, "Centipede" wiederum kommt dank Zwangszoom viel zu klobig daher. Die Stylus-Steuerungen fallen mit wenigen Ausnahmen als sinnlos oder unhandlich durch und machen keinen Spaß. Am schlimmsten erwischt es ausgerechnet "Tempest", das sich erst gar nicht mehr normal spielen lässt. Als Skurrilität im Wandschrank sind diese "Classics" vielleicht geeignet, für richtigen Retro-Spaß jedoch weniger.



20 Minuten sind fast schon genug

"Pong" langweilt nach wenigen Sekunden, bei "Tempest" schießen Ballerfans ob der behämmert-schwammigen Stylus-Wedelei im Handumdrehen die Tränen in die Augen und in "Gravitar" ergibt man sich angesichts des winzigen Pixelbreis freiwillig der Schwerkraft – wer nicht besonders leidensfähig ist, hat also wahrscheinlich bereits vor Ablauf der genannten Zeitfrist die Flucht ergriffen. Auch die vermeintlichen Graffiti-Größen haben wohl kaum mehr als 20 Minuten gebraucht, um ihre erstaunlich uninspirierten Krakeleien beizusteuern – den Geist der Originale beerdigen sie damit jedenfalls in Rekordzeit.

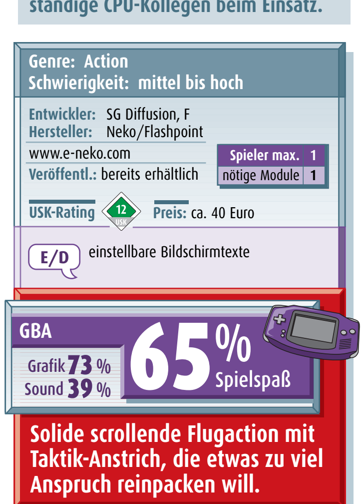


Glory Days

Sind es Game-Boy-Krieger ansonstengewöhnt, ihre Gefechte bei "Advance Wars" & Co. taktisch auszutragen, geht "Glory Days" einen anderen Weg: Hier seid Ihr meist damit beschäftigt, eigenhändig in den Konflikt einzugreifen. Dazu fliegt Ihr mit Hubschrauber ("Choplifter" lässt grüßen) oder Kampfjet über die seitlich scrollende Landschaft und bombardiert feindliche Truppen. Da die Waffen- kapazität stark beschränkt ist, müsst Ihr regelmäßig Nachschub organisieren, in späteren Einsätzen bekommt Ihr mehr Aktionsmöglichkeiten und organisiert zudem die Bodentruppen. Grafisch gibt die hübsche Bitmap-Optik Kriegsgerät und Landschaften ordentlich wieder, allerdings fällt die Übersicht bei schnellen Manövern gering aus. Kampfjets frustrieren zudem mit ihrer schwierigen Handhabung, während der taktische Aspekt flach ausfällt – trotz der guten Ansätze wären etwas weniger Ambitionen wohl sinnvoller gewesen. *us*



GBA Gelegentlich helfen Euch eigenständige CPU-Kollegen beim Einsatz.



Puyo Pop Fever

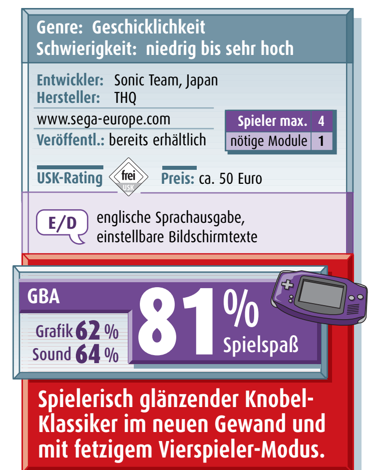


GBA Der Feind zittert schon: Schickt ihm via 'Fever'-Modus unzählige Blobs.

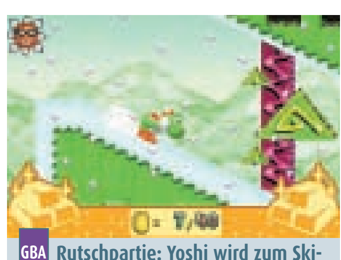


GBA Die verschiedenen Single-Varianten bieten viel Abwechslung.

Blob-Alarm: Verschiedenfarbige Kleckse fallen vom Himmel und verschwinden bei Kontakt mit mindestens drei gleichen Artgenossen. Löscht einerseits die komplette Population aus und erhaltet eine Reihe mit leicht abzubauender Blobs oder startet via Auffüllen des 'Fever'-Balkens eine Kettenattacke. Letztere spendiert dem Gegner eine Sammlung grauer Tunichtgut-Puyos. Variables Puzzlen lohnt sich allemal. Denn die knackigen CPU-Gegner fordern selbst auf der mittleren Stufe volle Konzentration. Eine klasse Neuauflage mit tollen Single- und Multi-Modi. *rf*



Yoshi's Universal Gravitation



GBA Rutschpartie: Yoshi wird zum Skispringer, wenn Ihr am GBA wackelt.



GBA Beim richtigen Neigungswinkel entrollt sich die nächste Plattform.



GBA Yoshi – der legendäre Schrecken der Meere: Kippt Ihr das Handheld zur Seite, bestimmt Ihr so den Wellengang und lotst den grünen Knilch sicher ans Ufer.



GBA Rutscht die Kugeln nach rechts, um eine Sprunghilfe zu bauen.

Yoshi-Invasion im Handheld-Bereich: Ohne Vorwarnung stürmte ein Horde grasgrüner Knuddeldinos die MAN!AC-Redaktion und nahm DS und GBA in Beschlag. Während bei "Touch & Go" Baby Mario im siebten Himmel schwebt, mutiert der zuckersüße Urzeitdrache in "Universal Gravitation" einmal mehr zum Weltenretter. Es gilt, seine geliebte Insel zu befreien, die von einem Geist in ein Buch gebannt wurde.

Im Gegensatz zu den traditionellen Jump'n'Run-Titeln rund um Nintendos drollige Rasselbande, verlangen die in je vier Unterabschnitte geteilten Levels nicht nur das Erreichen des Ziels. Stattdessen müsst Ihr etwa eine bestimmte Anzahl Eier verputzen, Gegner eliminieren oder Münzen einsammeln. Die wichtigste Fähigkeit neben Yoshis Zungenattacke und dem beliebten Zappelsprung liegt dabei sprichwörtlich in Eurer Hand.



GBA Dreht Ihr am GBA, geht Yoshi sogar senkrechte Wände hoch und runter.

Drehmoment

Der Clou des Moduls ist der eingebaute Bewegungssensor. Zu Beginn des Abenteuers einmal kalibriert, werden die Bewegungen Eures GBAs erkannt und akkurat ins Spielgeschehen eingebunden. Die Einsatzmöglichkeiten könnten vielfältiger nicht sein: Kippt Ihr das Handheld zur Seite, schnallt Yoshi die virtuellen Steigeisen an und stapft die steilsten Wände rauf oder runter. Zudem wirkt sich die Veränderung der Schwerkraft auf Yoshis Sprung- und Flugkurven aus. Punktgenaue Landungen erfordern ein hohes Maß an Konzentration.

An einigen Stellen entrollt sich je nach Neigungswinkel eine helfende Plattform, die Euch sicher über tödliche Stacheln bringt. Ein anderes Mal hüpft Ihr auf eine an der Decke befestigte Stahlkugel und schwingt als Abrissbirne durch die Levels. Ebenso vollführt der Pixeldrache virtuose Balanceakte auf rollenden Bällen oder dreht eine Runde im schwingenden Piratenschiff oder Riesenrad.

Noch ausgefallener wird's, wenn sich Yoshi in Segelboot, Ballon oder Flummi verwandelt. Via Neigungssensor kontrolliert Ihr die Meereswellen, um die MS Yoshi durch Untiefen zu lotsen. Sprungball-Yoshi reagiert ebenfalls auf Euer Drehkommando: Prallt geschickt von den Wänden ab, um besonders hoch gelegene Münzen zu ergattern.

Die Verknüpfung von traditionellen Hüpfelementen und innovativer Drehtechnik ist dabei essenziell: Nur wenn Ihr Physikspielereien geschickt mit Springen, Feinde-Mampfen und Münz-Sammelei kombiniert, meistert Ihr die mitunter knackigen Levelvorgaben – herausragende Dino-Dompteure werden mit Goldabzeichen belohnt. Auf Wunsch wählt Ihr jede Stage zur erneuten Hüpftour an. *ms*



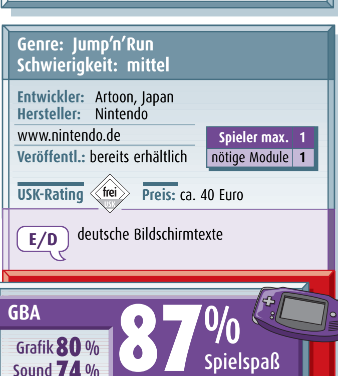


GBA Ihr schwingt die Abrissbirne oder rollt Eure Feinde über den Haufen.



20 Minuten
Handheld-Wackelei

Jeder kennt dieses Phänomen: Kämpft Ihr auf der höchsten Schwierigkeitsstufe bei "Tetris" ums Überleben, reißt Ihr Euren Game Boy wie wild hin und her. Dass dies leidlich wenig nützt, ist allgemein bekannt – bei "Universal Gravitation" hingegen wird die Handheld-Wackelei zum fundamentalen Spielelement. Nur wenn ich meinen GBA nach links und rechts neige, geht Yoshi die Wand hoch oder rollt lässig auf einer Kugel durchs Level. Anfangs lässt mir die Kombination aus 'Hardware-Steuerung' und klassischem Button-Gehüpfe zwar den Schädel rauchen, bald klappt's aber tadellos.



Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel

Entwickler: Artoon, Japan
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Veröffentl.: bereits erhältlich
Spieler max. 1
nötige Module 1
USK-Rating frei
Preis: ca. 40 Euro
E/D deutsche Bildschirmtexte

GBA
Grafik 80 %
Sound 74 %
87 % Spielspaß

Innovativer Hüpfspaß mit putziger Optik, der ein Füllhorn an neuartigen Spielideen bietet.



Matthias Schmid

Yoshi beschert Euch ein völlig neues Handheld-Erlebnis! Das oft in der DS-Werbung angepriesene, nie dagewesene Spielgefühl wird auf dem GBA Wirklichkeit. Nach etwas Eingewöhnungszeit und anfänglicher Gehirnakrobatik ("Den GBA dreh' ich nach rechts, aber springen muss ich nach links") kommt Ihr dank zig origineller Ideen aus dem Staunen nicht mehr heraus. Die zahlreichen Schwerkraft-Features und die lustigen Verwandlungen des Schoßdrachen nutzen die fantasievolle Technikinnovation formidabel aus. Die an manchen Kanten dezent hakelige Steuerung trübt den Hüpfspaß kaum. Älteren Zockern muss ebenfalls nicht bange sein: Der Niedlichkeits-Overkill von "Yoshis Story" (N64) bleibt außen vor und der Schwierigkeitsgrad meist fordernd.


Online-Bestellungen unter
www.maniac.de/gameplan
Die Zeit ist reif
für einen neuen
GAMEplan
Sharp X68000
Sega Dreamcast CX-1
PC-Engine LT
Sega SG-1000
Game Boy Advance SP Famicom Edition
GAMEplan.
Spielkonsolen und Heimcomputer
1972 - 2005
Zweite stark erweiterte Auflage
GAMEplan 1.5
Winnie Forster
Vom Atari-Telespiel zum PSX-„Home Server", vom C-64 zum Nintendo DS: Nach dem ersten Buch der Spielkonsolen und Heimcomputer erscheint die auf 224 Seiten erweiterte, zweite Auflage des führenden Nachschlagewerks zur Geschichte und Technik der Computer- und Videospiele; dem Buch für alle, die nicht nur manchmal, sondern seit Jahren spielen und sammeln.
Über 400 Geräte im Überblick: Fast alle Kapitel der ersten Auflage wurden kräftig erweitert, dazu kommen neue Kapitel und Fotos zu den prominentesten japanischen Computer-Familien von Fujitsu, NEC und Sharp, europäischen Exoten (Oric-1, Enterprise & Co.) und vergessenen Konsolen der 8-Bit-Ära (Creativision, Adventurevision, Hanimex). Neben den Technologien der DVD-Frühzeit (z.B. Nuon) enthält die zweite Auflage Kapitel zur jüngsten Handheld-Generation, zu Gamepark GP32, Nokia N-Gage, Nintendo DS und Sony PSP.
74 durchgehend farbige Kapitel beschreiben die wichtigsten amerikanischen, japanischen und europäischen Hardware-Familien von 1972 bis 2005: Dazu Facts und Zahlen in Info-Kästen sowie eine ausführliche Beschreibung aller Nachfolger und Varianten. Reist durch die Videospiel-Epochen – von der 4-Bit-Urzeit bis in die DVD- und Breitband-Zukunft. Anhänge vergleichen die technischen Daten, verraten Hersteller, Erscheinungsjahr und Gebrauchtwert.
Wer den kompletten Durchblick will, der braucht diesen Schmöker!
Zweite, stark erweiterte Neuauflage:
fadengebunden, 224 Seiten mit über 600 Fotos und farbigen Abbildungen, Format 17x24 cm
ISBN 3-00-015290-3
Händleranfragen an gameplan@maniac.de
Zahlungsbedingungen
Deutschland: Die Bezahlung ist nur per Bankeinzug möglich. Die Versandkostenpauschale beträgt 3,20 Euro - egal wieviele Bücher Ihr bestellt.
Ausland: Warenwert zzgl. 5,20 Euro Versandpauschale nur per Vorkasse
Bestellformular (bitte an der gestrichelten Linie ausschneiden – passt genau in einen Fensterbriefumschlag)

Irprapilal

Ich bin ein Mensch, der sich nicht oft zu Wort meldet oder seine Kritik einfach mal so rauslässt. Aber als ich las, dass "Resident Evil 5" für die PSP rauskommen soll, war ich schon geschockt (ich bekam fast einen Herzinfarkt). Ich kann nicht verstehen, warum die Entwickler auf so eine Idee kommen, aber ich denke, das ist alles Marketing, um die ohnehin uninteressante PSP zu vermarkten. Aber dafür die beste Spiele-Reihe aller Zeiten auf dieser kleinen PSP zu bringen ist für mich unbegreiflich! Ich kaufe mir ein Spiel, um es auszupacken, dann in meine heimische Konsole zu legen und mit übergroßer Vorfreude das Spiel zu zocken. "Resident Evil 4" ist meiner Meinung nach eindeutig das beste Spiel, das je erschienen ist. Dennoch ist es nicht mein Ding, sich irgendwo hinzusetzen, auf so einem kleinem Ding wie der PSP zu zocken und sich dabei vielleicht auch noch einen Augenkrampf zu holen. Viel lieber sitze ich gemütlich auf meiner Couch, genieße den unübertrefflichen Sound und lasse mich von der bombastischen Grafik beeindrucken. Ich weiß nicht, warum der Trend zu immer kleineren Geräten geht. Aber ich werde da nicht mehr mitgehen können, denn aus dem Alter, in dem ich mit kleinen Konsolen spielte, bin ich raus – viel unterwegs bin ich auch nicht mehr. Ich sage nicht, dass die PSP eine schlechte Konsole sein wird oder ist – nur ich kann mit einem solchen Handheld nichts anfangen. Doch zum Schluss frage ich Euch noch, ob "Resident Evil 5" jemals für eine heimische Konsole erscheint? Könnt Ihr mir noch ein wenig Hoffnung schenken?

Marco Hamacher, via E-Mail

Dachte zuerst: Hmm... könnte ein Aprilscherz sein, bei Euch freakigen Redakteuren weiß man ja nie. Und eigentlich, wenn ich mir das jetzt so recht überlege, wird's auch ein Fake sein, das mit "Resident Evil 5". Denn dass die Zombies in Gegenstände verschmelzen, ist zu weit hergeholt und würde irgendwie nicht in das Konzept der Serie passen. Die Bilder sind auch geschummelt, zusammengebastelt aus alten Spielen. Und was ich auch noch komisch finde: Wenn Ihr so ein exklusives Ding habt, dann würdet Ihr es sicher auf die Titelseite nehmen. Na, da bin ich mal auf Eure Antwort gespannt. Aber wenn es so ist, dann ist es die beste Verarsche seit MAN!AC TV im letzten April.

Sergio Herencias, via E-Mail

Ich habe mir heute Euer Magazin (05/05) zum ersten Mal gekauft und war damit zunächst ganz zufrieden. Doch was ich dann auf Seite 93 lesen musste – das kann doch nicht sein! "Resident Evil 5" kommt schon im April, dabei ist Teil 4 gerade erst erschienen. Und dann noch PSP-exklusiv. Große Skepsis breitete sich in mir aus, doch ich las weiter im Vertrauen auf die Seriösität Eures Blattes. Noch immer tappte ich im Dunkeln. Erst nach dem Wort 'Irprapilal', das angeblich in den Zwischensequenzen immer wieder vorkommen soll, ging mir ein Licht auf. Okay, Ihr habt mich erwischt – ein bisschen Spaß muss sein. Aber denkt Ihr nicht auch an die Leser, die sowas wirklich glauben, sich vor Vorfreude eine PSP importieren und dann erst erkennen, dass sie hinters Licht geführt wurden?

Marc W., via E-Mail

Ihr habt beim "Resident Evil 5"-Preview doch glatt vergessen zu schreiben, dass Ihr bereits einen Trailer zu dem Spiel auf Eurer ersten DVD hattet! Dabei sah man sexy JanIna, äh... Ina Jan schon in Action und sogar im Kampf gegen den ersten Endgegner Tubbie Tele! Ein netter Aprilscherz, den Ihr da gemacht habt!

Julian K., via E-Mail

'Irprapilal' – erst dieses Anagramm hat's mir gezeigt. Mann, das war ja ein Aprilscherz, der eigentlich gar nicht mal so unglaubhaft war!
So bin ich froh, dass "Resident Evil 5" nicht PSP-exklusiv ist und ich kein Active Voice Mikro anschreien muss, auch wenn das 16:9-Syndrom sicher interessant wäre und Miss Ina Jan wohl ähnlich attraktiv ist wie Claire Wintermayr. Frohe Weihnachten!

Hermann Böhner, Bayreuth

Mit großem Interesse habe ich soeben Euren Bericht über das neue "Resident Evil"-Spiel für die PSP gelesen, das hört sich ja alles ganz formidabel an! Bei Eurer Recherche habt Ihr allerdings noch ein paar Punkte übersehen, die ich für recht wichtig halte (ich habe mich ja auch schon umgehört). Zum Beispiel soll man nach 14-maligem Durchspielen eine weitere Spielansicht freischalten können, nämlich die 'Von-unten-Ansicht', welche dem Spiel eine völlig neue 'Tiefe' verleihen soll; ein weiterer Anreiz, dies zu schaffen, ist Ina Jans Klamottenauswahl, bei der natürlich der knappe Minirock nicht fehlen darf.
Als besonderes Schmankerl hat sich Capcom für jedes Land einen Zusatzcharakter einfallen lassen, der im Spiel auftauchen soll. Für Deutschland hat sich Angela Merkel zur Verfügung gestellt, welche zu Ina Jan eine familiäre Bindung hat (was man aber erst im späteren Verlauf erkennt, daher sollte man es tunlichst vermeiden, sie verfrüht als Zombie zu identifizieren). Zum Launch des Spiels soll eine PSP in Form einer Axt in Originalgröße erscheinen!! Sorry für meine Klugscheißerei, aber ich denke, diese Fakten könnten für die werte Leserschaft von großer Bedeutung sein!
So, nun noch ein paar Worte zu Eurem Heft: Seit dem Ableben der Video Games gibt's wirklich nichts Besseres und deshalb habe ich mich entschlossen, mein Abo beim Konkurrenten zu kündigen und bei Euch anzuheuern, wenn auch die Qualität der DVD noch steigerungsfähig ist (bitte keine stundenlangen Trailer mehr – nutzt die Zeit für längere Berichte mit Kommentaren)! Fakt ist aber, dass ich Euer Heft auch später noch gerne in die Hand nehme und Euer Schreibstil unübertroffen ist. Bei den Leserbriefen gibt's auch mal Feuer zurück und nicht immer nur das Weichspül-Gelaber. Aber das Beste sind natürlich die Extended-Seiten und Retrokonsolen-Berichte, mööönsch, das waren noch Zeiten... schwelg! Wie dem auch sei: Macht weiter so und bleibt Eurem Stil treu!

Manuel Rhein, via E-Mail



Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de

Genre-Verwässerung

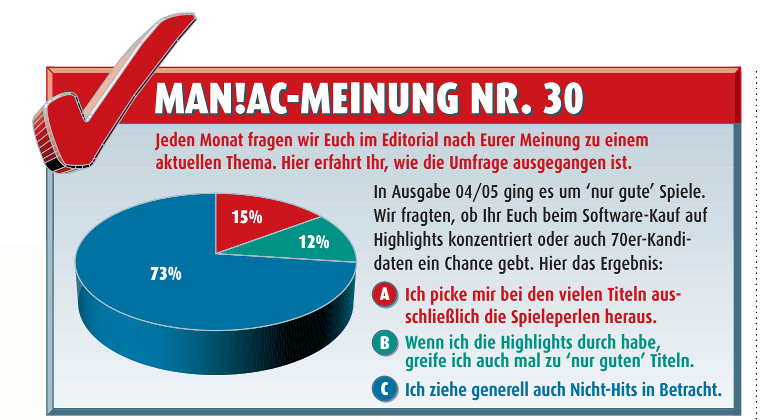
Die letzte Leserbriefseite bewegt mich dazu, mal wieder ein paar Zeilen zu schreiben. Gerade zum Thema Genresterben möchte ich meinen Senf dazugeben. Die Mail von Lothar Barwa spricht mir teilweise aus dem Herzen. Diese ewigen Genremixe gehen mir auch gegen den Strich. Ich zocke gerne reinrassige Spiele. Da Action-Adventures meine Favoriten

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Beim 'Screen Fun'-Titel "Miner 2049er" rutschte der falsche Bill rein: Der richtige heißt Hogue mit Nachnamen, nicht Budge.

MEA CULPA: CIA, FBI, NSA – bei den vielen US-Sicherheitsorganen kann man als unbescholtener Deutscher schon mal den Überblick verlieren. "Splinter Cell"-Held Sam Fisher arbeitet demnach für die NSA und nicht wie in unserem Test behauptet für die CIA. Mögen uns die Herren mit den Sonnenbrillen vielmals verzeihen!

MEA CULPA: Es geht doch nichts über kreative Wortspiele – vor allem in der April-Augabe. Dass wir "Super Monkey Ball Deluxe" als "Super Money Ball Deluxe" bezeichneten, war nicht beabsichtigt.



sind habe, ich mich vor Jahren dazu entschlossen, "Starfox Adventures" zu kaufen. Ein wirklich guter Titel, wenn auch ein derber Abklatsch der "Zelda"-Spiele. Leider trübten die Ballereinlagen den Spielspaß: Ich hasse 3D-Shooter und hatte für das an sich einfache Spiel ewig gebraucht, weil ich mit meinem steifen Daumen nicht weiter kam. Der Endboss Andross hat mich dann regelrecht angenervt. Nachdem ich "Starfox Adventures" nach wochenlangen Versuchen durch hatte, habe ich es nie wieder angeschaut, obwohl ich den Adventure-Teil echt spitze fand und die Grafik bis heute auf dem Gamecube zu den Top 10 gehört.
Was denken sich Entwickler bei solchen Spielen? Ich kann nicht glauben, dass Leute, die rästellastige Games kaufen, Bock haben sich durchzuschießen. Wenn ich ballern will, zocke ich zünftige 2D-Shoot'em-Ups à la "R-Type", "Metal Slug" und "Pulstar". Und wenn ich rätseln will, zocke ich "The Legend of Zelda: A Link to the Past" oder ähnliche Adventures. Diese Mixturen bringen die Genres nicht weiter, sondern mindern oft die Qualität der Spiele. So geht es mir auch mit den Jump'n'Runs: Das letzte, das mich gefesselt hat, war "Mario Sunshine". Die Erfolge der "Rayman"-Serie und der "Mario"-Episoden auf dem GBA zeigen doch, dass die Leute immer noch gewillt sind, reinrassige Hüpfer zu kaufen. Ich denke, der Markt ist da, aber die Gier der Entwickler macht vor den Genrefans nicht Halt. Sie wollen ein Produkt so oft wie möglich verkaufen und verhunzen damit sowohl die Genres als auch die Spieleserien. Sie sollten sich fragen, ob nicht wirklich 'weniger mehr ist' und ob es sich lohnt, für den kurzfristigen Erfolg eine Serie zu Opfern und Kunden zu veschrecken.

Marco Krauser, via E-Mail

MAN!Acass

Seit es die MAN!AC serienmäßig mit DVD gibt, kaufe sogar ich als Nur-PC-Besitzer das Heft öfter (und sehr gern). Es ist einfach extrem interessant, in Bewegung und mit Kommentar zu sehen, was auf den lieben Konkurrenzsystemen alles gezockt wird. Auch der Extended-Bereich erfreut sich bei mir hoher Beliebtheit. Auf die SNES-Retrospektive habe ich förmlich gewartet. Die gute alte 16-Bit Zeit, da wird einem ganz feucht und pixelig ums Herz.
A propros feucht: Sowas wie Euer 'MAN!Acass' kann man nicht ohne entsprechende Vorwarnung auf die Scheibe brennen. Hose nass, Zwerchfell gerissen, Kiefer ausgerenkt, akute Erstickungsanfälle. Als bekennender Masochist verlange ich mehr davon!

dem J. Knoxville sein Chiropraktiker

Emotionsraub

Ich spreche aus Erfahrung, wenn ich sage, dass Videospiele sehr schädlich sein können, da sie einen die Emotionen rauben. Man wird immer teilnahmsloser in der realen Welt, je mehr man zockt. Ich habe meine Hauptspielzeit hinter mir, etwa fünf Stunden am Tag Playstation gezockt, Jahre lang! Gefühle und Emotionen sind sehr wichtig. Jeder sollte sich dessen bewusst werden. Ich gehe sogar soweit und sage, dass dieser Nebeneffekt noch schlimmer ist als die mögliche höhere Gewaltbereitschaft vom 'Genuss' zuvieler 'Metzel-Spiele'. Aber diese beiden Themen überschneiden sich sowieso! Uns wird die Fähigkeit genommen, wirkliche, natürliche Emotionen (und irgendwann auch Gefühle) zu bekommen und zu zeigen. Der Missbrauch von Drogen tut dann sein Weiteres, aus vormals selbstbewussten Kindern und Jugendlichen geistig träge und mit Selbstzweifeln behaftete Menschen zu machen.
Wenn man Videospiele – wie Ihr – beruflich betreibt, ist das eventuell anders, da man ja ein Ziel darin sieht (Qualitätsbestimmung) und sich damit in Wort, Schrift und Bild auseinandersetzt. Somit nehme ich ein marokkanisches Sprichwort (das eigentlich von einer leichten Droge handelt) und ändere es in: "Videospiele sind wie Flammen: Wenige wärmen – zuviele verbrennen."

Frank Oestemer, via E-Mail

Deine Erfahrungen – man wird beim Videospielen teilnahmslos und die Empfindungsfähigkeit geht verloren – können wir nicht teilen, obwohl wir berufs- und früher hobbybedingt monatlich unzählige Stunden mit PS2 & Co. verbringen. Trotzdem ein interessanter Aspekt, der unter Umständen dann zur Realität wird, wenn man selbige nicht mehr lebt. Soll heißen: Man hockt nur noch daheim vor seinen Konsolen und verliert jeglichen sozialen Kontakt mit seiner Umwelt. Auch Gefühle und Emotionen müssen 'trainiert' werden.

Resi 4 deutsch

In Eurer April-Ausgabe (04/05) habt Ihr das Spiel "Resident Evil 4" von Capcom getestet. In dem Kasten unten rechts auf Seite 50 geht Ihr näher auf die beiden Bonusspiele ein, die es nach erfolgreichem Durchzocken gibt. Ich habe meine deutsche PAL-Version bereits in der dritten Runde (Normal-Modus) gestartet, aber dennoch nichts von diesen Extras gesehen. Laut einem Forum sind diese Boni gar nicht in der deutschen Version drin.

Christian Hoffmann, via E-Mail

Du hast Recht, in der deutschen Version von "Resident Evil 4" fehlen die beiden Bonusspiele sowie das Extrawaffen-Duo – auch nach dem x-ten Durchzocken wirst Du sie nicht freischalten. Alle Details zu dieser unschönen Angelegenheit gibt's im News-Teil dieser Ausgabe auf Seite 32.



Schreib mal wieder:
Jeden Monat leitet MAN!AC eine Eurer Fragen direkt an Leute weiter, die es wissen müssen – die Hersteller und Entwickler selbst. Falls Ihr schon immer eine Rechtfertigung für ein verpatztes Spiel hören, einen Konsolenhersteller nach seinen Zukunftsplänen befragen oder Euch einfach nur mal an der richtigen Stelle beschweren wolltet, dann schickt uns einen Brief oder eine E-Mail unter dem Stichwort "Direkter Draht".

Highlights-Wirren

Mich verwirrt die Handhabung Eurer Highlights-Liste. Es gilt der Grundsatz, dass nur der jeweils beste Teil einer Reihe in der Liste ist, was auch vernünftig ist. Nur warum konnte "Timesplitters: Future Perfect" den zweiten Teil verdrängen, obwohl dieser mit 90% deutlich höher bewertet worden ist? Sicher hat der Zahn der Zeit schon an Teil 2 genagt, doch kann das wirklich einen so großen Unterschied machen?
Noch verwirrender ist das Bild bei EAs "Sims"-Reihe. "Die Urbz" hat mit 84% den mit 86% bewerteten Vorgänger "Die Sims brechen aus" auf PS2 und Xbox verdrängt – nicht jedoch auf dem Gamecube. Welcher Unterschied zwischen den Versionen die Ungleichbehandlung rechtfertigt, habt Ihr den Lesern jedoch nie mitgeteilt. Mich würde die Begründung für diese beiden Schritte interessieren.

Christian Gräff, via E-Mail

Wie in der Einleitung von der Highlights-Seite beschrieben, behalten wir uns Säuberungsaktionen der Referenzlisten vor. Da kann es dann schon einmal vorkommen, dass wir uns nicht sklavisch an vergebene Prozentwertungen halten und Spiele aussortieren, weil an ihnen der berühmte Zahn der Zeit mehr genagt hat als an anderen Titeln. So zum Beispiel geschehen bei der "Timesplitters"-Reihe, die sich nicht in dem Maße weiterentwickelt hat wie andere Ego-Shooter-Konkurrenten. Manchmal schmeißen wir auch Spiele aus der Liste, wenn sie schon mehrere Jahre auf dem Buckel haben und nur noch schwer erhältlich sind. Der "Sims"-Wirrwarr ist ein Fehler von unserer Seite, der hiermit korrigiert wird.

KNOWHOW

Die Sony PSP spielt Eure Filme!





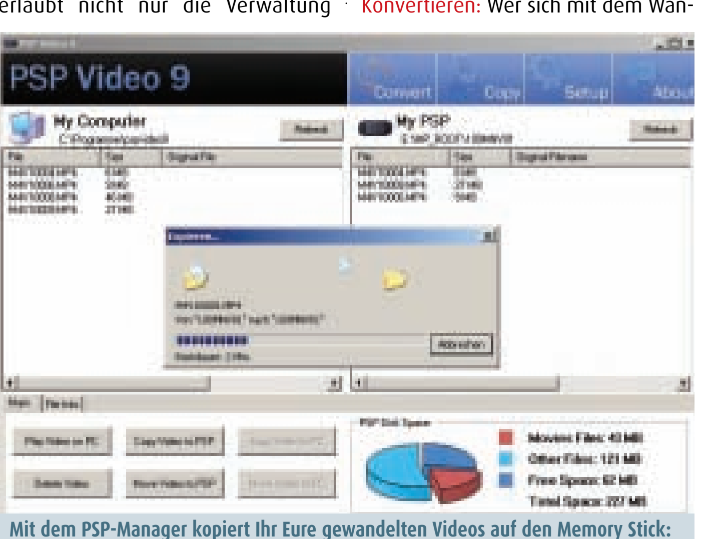
Im komfortablen Profil-Manager erstellt Ihr eigene Konfigurationen: Experimentiert mit den Einstellungen und sucht im Forum nach den Empfehlungen anderer.

Für Sonys PSP kommen Kinofilme auf UMD, aber wie steht's mit TV-Aufnahmen, Internet-Videos oder gar eigenen Werken? Schon jetzt gibt es kostenlose PC-Tools, mit denen Ihr allerlei Videodateien ins PSP-kompatible Format wandeln könnt. Zum Handheld gelangen Eure Streifen dann via USB-Kabel, gesichert wird auf Memory Stick: Weil Filme viel Speicher benötigen, sind mindestens 512 MB Pflicht!

Software: Durch das Internet schwirren bereits mehrere Videowandler für PSP, am komfortabelsten ist "PSP Video 9" (www.pspvideo9.com): Es erlaubt nicht nur die Verwaltung vielerlei Einstellungsprofile, sondern besitzt auch einen Speicherkalkulator und eine Batch-Funktion – damit könnt Ihr Speicherbedarf vorausberechnen und über Nacht gleich mehrere Filme abarbeiten. Wer die fertigen PSP-Videos auch auf dem PC betrachten will, installiert außerdem den "Quicktime"-Spieler (www.apple.de).

Konvertieren: Wer sich mit dem Wandeln von Videos nicht auskennt, schafft es dank "PSP Video 9" trotzdem mit wenigen Klicks. Wichtig ist vor allem das Format Eures Videos, denn die PSP kapiert nur acht verschiedene Auflösungen. Entsprechend wählt Ihr ein Pofil, damit die Seitenverhältnisse nicht verzerrt werden, etwa 320 x 240 Pixel für ein Video im 4:3-Format. Wer Speicher sparen will, akzeptiert 15 statt 30 Bilder pro Sekunde – außerdem könnt Ihr natürlich die Bitrate (also den Speicherbedarf pro Sekunde) variieren: Nehmt einfach ein kurzes Video und startet ein paar Tests! Wer sich ins Setup-Menü wagt, erstellt eigene Profile: Fortgeschrittene User können Qualität und Speicherbedarf mit variabler Bitrate und Zwei-Pass-Verfahren noch mal ordentlich verbessern. Bei Letzterem wird Euer Film zweimal durchgerechnet, um z.B. bei düsteren Szenen gesparten Speicher den aufwändigen Action-Sequenzen zukommen zu lassen.

Transfer: "PSP Video 9" besitzt einen Manager, der Euer Handheld am USB-Port erkennt und Videos ins korrekte Memstick-Verzeichnis kopiert. *oe*



Mit dem PSP-Manager kopiert Ihr Eure gewandelten Videos auf den Memory Stick: Falls Ihr einen Dateinamen ändern müsst, variiert nur die letzten beiden Ziffern!

Schutzschild

Offroad-Biker und Außendienstler besorgen sich für ihr Handy ein fettes Gummischild, das selbst harte Stöße abdämpft. Selbiges gibt's jetzt auch für die PSP: Das "Anti-Shock Crystal Sleeve" kostet im Importhandel rund sechs Euro.

UMD-Retter

Habt Ihr Eure brandneue "Ridge Racer"-UMD im Schlamm oder gar Sand versenkt – und jetzt rieselt's nur noch raus? Der "PSP UMD Cleaner" soll schädlichen Schmutz behutsam von den kostbaren Scheiben lösen – im Importhandel zahlt Ihr fünf Euro dafür.



Knowhow-Themen im Überblick

NDS 15 Carrying Case

Die offiziell lizensierte Stofftasche besitzt Schultergurt, Handschlaufe und drei Staufächer. Der DS findet darin passgenau Platz. Für Zubehör gibt's einen eigenen Stauraum. Neun DS-Spiele kommen an der aufklappbaren Vorderseite unter, die eine Seitennische mit Reißverschluss besitzt.



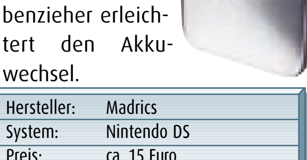
Hersteller:	Bigben
System:	Nintendo DS
Preis:	ca. 20 Euro

Schwarze, gut verarbeitete Stofftasche mit Schultergurt für den Nintendo DS. Zubehör samt neun Spielen finden hier ausreichend Platz. Negativ: der hohe Preis.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓

Metal Zip Case

In der aufklappbaren Metalldose passen ein DS, Stylus sowie zwei DS-Spiele und drei GBA-Titel rein. Edel: Das Innere der Tasche ist mit Samt ausgelegt. Nett: Ein mitgelieferter Minischraubenzieher erleichtert den Akkuwechsel.



Hersteller:	Madrics
System:	Nintendo DS
Preis:	ca. 15 Euro

Die Aluminium-Tasche schützt den DS samt Spielen ausreichend, kann aber leicht verbeulen. Die Verarbeitung ist zudem verbesserungswürdig.

MAN!AC Wertung ✓✓✓

DS Accessory Kit

Das sechsteilige Set enthält ein kleines Mikrofasertuch zur Reinigung, zwei schwarze Ersatzstifte, eine Handtrageschlaufe sowie zwei selbstklebende Schutzfolien. Selbige passen genau auf den oberen und unteren Bildschirm des DS.



Hersteller:	Brooklyn
System:	Nintendo DS
Preis:	ca. 10 Euro

Das günstige Set bietet passende Ersatzstifte, Putztuch sowie zwei Displayfolien. Lediglich die richtige Montage letzterer ist wegen Staubkörnern hakelige Feinarbeit.

MAN!AC Wertung ✓✓✓

DS Pack Pouch

Bigbens DS-Set bietet eine Tasche in Blau oder Orange mit Handschlaufe, Schutzfolien, Stifte sowie zwei Daumenschlaufen mit flexiblem Gummiband. Die beiden Folien passen genau auf die Bildschirme. Nach dem Aufkleben machen sich jedoch hässliche Farbschlieren bemerkbar. In der Stofftasche kommen Spiele in einem Reißverschlussfach unter, während der DS mit engen Gummibändern arretiert wird.

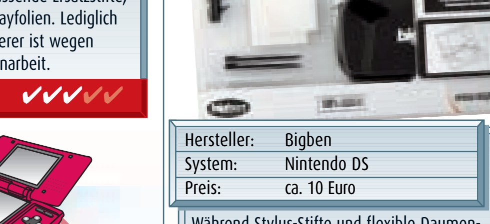


Hersteller:	Bigben
System:	Nintendo DS
Preis:	ca. 10 Euro

Während Stylus-Stifte und flexible Daumenschlaufen überzeugen, enttäuschen die farbverfälschenden Folien. Die stabile Tasche mit Handschlaufe bietet etwas wenig Platz.

MAN!AC Wertung ✓✓✓

ZUBEHÖR





DS Pack 1

Bigbens zweites Set bietet die gleiche Tasche wie das Pack rechts oben in Blau oder Orange. Dazu kommen drei Plastikhüllen für DS-Spiele, ein praktisches Ladekabel für den Zigarettenanzünder im Auto, simple Ohrstöpsel sowie ein Kopfhörer-Adapter für den GBA.



Hersteller:	Bigben
System:	Nintendo DS
Preis:	ca. 15 Euro

Buntes DS-Allerlei: gut verarbeitete Stofftasche, nützliches Auto-Ladekabel, Standard-Ohrstöpsel, Kopfhörer-Adapter und drei Hüllen für DS-Spiele zum angemessenen Preis.

MAN!AC Wertung ✓✓✓✓

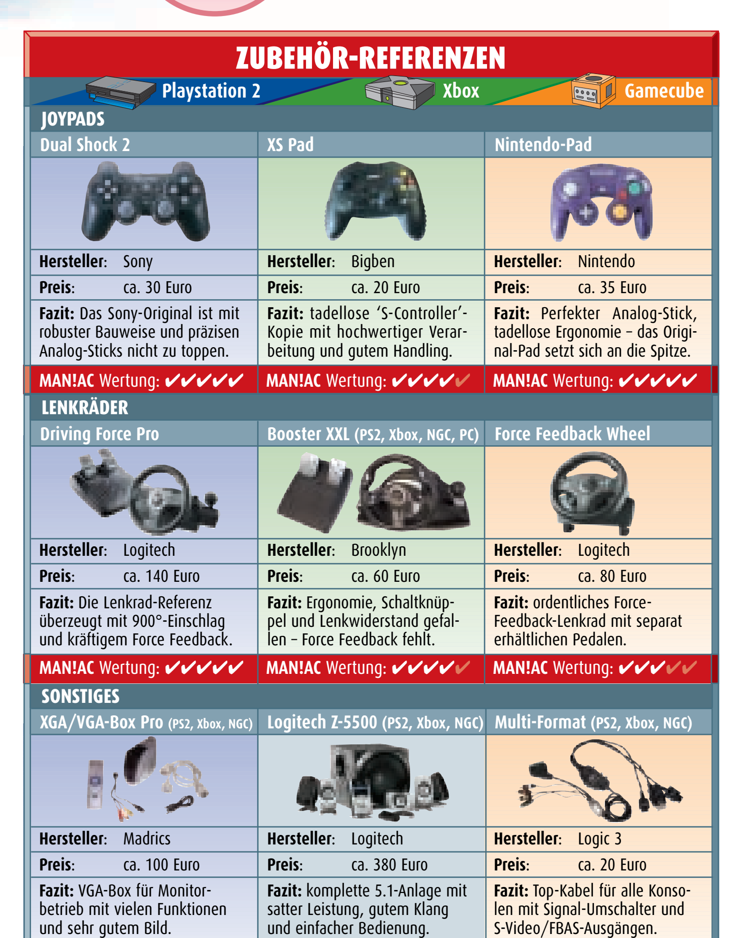
DS Combo

In die silber-schwarze Stofftasche mit lappigem Schultergurt, separatem Reißverschlussfach und Innenpolsterung passt der DS gerade so hinein. Zusätzlich gibt's ein innen gummiertes Hardcase mit Platz für drei DS- und drei GBA-Titel sowie dem mitgelieferten großen Stylus, der leider nicht ins DS-Fach passt. Daneben findet sich ein Ladekabel für den Zigarettenanzünder im Auto. Ohrstöpsel mit Lautstärkeregelung sowie Handschlaufe komplettieren das Zubehör-Set.

Hersteller:	Brooklyn
System:	Nintendo DS
Preis:	ca. 25 Euro

Praktisches, aber zu teures Set mit enger Stofftasche, Ohrstöpseln, großem Stylus-Stift, Ladekabel für's Auto und eigenem Hardcase für sechs Spiele. Verarbeitung: Durchschnitt.

MAN!AC Wertung ✓✓✓



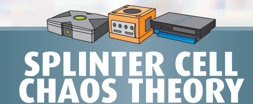
ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2	Xbox	Gamecube
JOYPADS		
Dual Shock 2	XS Pad	Nintendo-Pad
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓
LENKRÄDER		
Driving Force Pro	Booster XXL (PS2, Xbox, NGC, PC)	Force Feedback Wheel
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Brooklyn	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 140 Euro	**Preis:** ca. 60 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback.	**Fazit:** Ergonomie, Schaltknüppel und Lenkwiderstand gefallen – Force Feedback fehlt.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓
SONSTIGES		
XGA/VGA-Box Pro (PS2, Xbox, NGC)	Logitech Z-5500 (PS2, Xbox, NGC)	Multi-Format (PS2, Xbox, NGC)
Hersteller: Madrics	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Logic 3
Preis: ca. 100 Euro	**Preis:** ca. 380 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro
Fazit: VGA-Box für Monitorbetrieb mit vielen Funktionen und sehr gutem Bild.	**Fazit:** komplette 5.1-Anlage mit satter Leistung, gutem Klang und einfacher Bedienung.	**Fazit:** Top-Kabel für alle Konsolen mit Signal-Umschalter und S-Video/FBAS-Ausgängen.
MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓	MAN!AC Wertung: ✓✓✓✓✓



Playstation 2 Xbox Gamecube





SPLINTER CELL CHAOS THEORY

"Halo"-Zitat:
Wenn Ihr "Splinter Cell 3" per Xbox-Live zockt, solltet Ihr mal das Wort 'Halo' als Textbotschaft eingeben. Das Spiel antwortet mit einem interessanten Statement.

"Prince of Persia 2"-Zitat:
In Mission 5 entdeckt Ihr ein gelungenes Beispiel für Schleichwerbung. hinter einer Tür mit Computerschloss findet Ihr ein kleines Café bei einem mit Lasern gesicherten Raum. Dort unterhalten sich zweier Wachen. Das Thema ihres lockeren Plausches: "Prince of Persia: Warrior Within".

"Prince of Persia 2" TV-Zitat:
In der dritten Nachrichtenszene läuft am unteren Rand ein News-Ticker durchs Bild. Auch hier hat Ubisoft einige Zeilen Schleichwerbung eingebaut.

"Metal Gear Solid"-Zitat:
Bei der Rolltreppe in der letzten Mission könnt Ihr von oben auf drei Soldaten hinunterblicken. Einer des Trios hat Euch bei einem Verhör einige aufschlußreiche Beiträge zum Konkurenzprodukt "Metal Gear Solid" mitzuteilen.

"Rainbow Six"-Cameo:
Während der ersten Mission hört Ihr in einem Zelt die Hotel-Musik aus "Rainbow Six 3" – der Soldat scheint ein heimlicher Fan zu sein.

Ubisoft-Programmierer:
In der fünften Mission solltet Ihr im obersten Stockwerk ganz genau die Räume durchsuchen. In einer kleinen Abstellkammer liegt eine Zeitung auf einem Tisch. Zoomt das Blatt in der Ego-Sicht heran und bewundert den gutaussehenden Programmierer-Knecht von Ubisoft.

STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Gott-Modus:
Pausiert das Spiel und gebt die folgende Kombination ein. So aktiviert Ihr den God-Modus von "Star Wars Republic Commando" und könnt Eure Klone zu übermächtigen Superkriegern aufmotzen.

Y Y L ↑ X Schwarz X Y

Mehr Munition:
Gebt während der Spielpause den folgenden Code ein. Ein akustisches Signal bestätigt die korrekte Eingabe. Durch den Cheat wird Eure aktuelle Waffe kräftig aufmunitioniert.

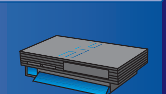
Y Y X ↓ R L X Y

Droidenschock:
Sämtliche Droidengegner könnt Ihr für etliche Augenblicke außer Gefecht setzen, wenn Ihr die 'Concussion Rifle' als Nahkampf-Waffe einsetzt. Durch den Stromschock werden die roboterartigen Feinde lahmgelegt.

Freischaltereien:
Die folgende Liste verrät Euch drei Special-Features, die Ihr für das Durchspielen der drei Kampagnen bekommt.

Geonosis-Kampagne
Foley-Featurette
Assault-Ship-Kampagne
Spec-Ops-Featurette
Kashyyyk-Kampagne
Temuerra-Morrison-Interview

XB Nach korrekter Eingabe des Codes wird der God-Mode eingeblendet.



CHAMPIONS: RETURN TO ARMS

Das Schwert aus dem Stein:
In der letzten Bonus-Runde braucht Ihr erstmal elf Blutsteine. Dann besiegt Ihr fünf Endgegner hintereinander. So kommt Ihr in ein Extra-Areal innerhalb der Mission. Habt Ihr Innoruuk besiegt, könnt Ihr zurückkehren und das Schwert aus dem Stein ziehen.

Leichtes Spiel mit Dozekar:
Für diesen Trick solltet Ihr über eine große Anzahl von Pfeilen, Äxten oder Manatränken verfügen. Nähert Euch Dozekar und wartet, bis er anfängt, Feuer zu speien. Deckt und zieht Euch langsam zurück, bis Ihr zu einem Punkt kommt, an dem Dozekar immer weiter feuert, Euch aber nicht mehr treffen kann. Von hier aus bewerftt Ihr ihn bequem mit Geschossen, bis er hin ist.

Rasender Shamane:
Bringt Eurem Shamanen unbedingt den 'Gigantengröße'-Spruch bei. Sucht einen Speicherpunkt und löst den Zauber aus. Sichert Euer Spiel, während Ihr Euch im Riesen-Modus befindet und verlasst dann "Champions: Return to Arms" kurzzeitig. Sobald Ihr den Spielstand ladet, bekommt Euer Charakter wieder seine normale Größe zurück, bewegt sich aber mit gigantischen Schritten durch die Gegend.

Arena-Spaß:
Besiegt mit Eurem Schattenritter einige Gegner in der Arena und wartet, bis der Zwischenbildschirm erscheint. Belebt jetzt möglichst viele Gefallene wieder. Die Untoten sterben automatisch am Anfang der nächsten Runde.

Endloser Endkampf:
Sobald Ihr das Spiel auf einem beliebigen Schwierigkeitsgrad beendet habt, könnt Ihr folgenden Trick anwenden: Besiegt je nach Ausrichtung Mithaniel Marr oder Cazic-Thule in ihren Heimatebenen. Sammelt die Gegenstände auf, und drückt auf den **Start**-Knopf. Jetzt geht Ihr auf 'Ende der Mission' und wählt die Alptraum-Ebene aus. Sobald diese geladen wurde, beendet Ihr den Einsatz sofort wieder und kehrt in eine der beiden oben genannten Ebenen zurück. Hier könnt Ihr den Endgegner Eures Vertrauens ein weiteres Mal vermöbeln und wie gehabt dessen Gegenstände einsacken. Wiederholt den Trick so oft Ihr wollt und beschafft Euch so eine Menge ausgezeichnete Ausrüstung.

Unendlich Attribut-Punkte:
Nach Eurem Sieg über den ersten Endboss des Spiels könnt Ihr per **Select**-Taste drei Attribut-Punkte verteilen. Nutzt diese Option aber nicht, sondern beginnt das Bonus-Level mit den vier Reitern. Verteilt erst jetzt die Punkte und lasst Euch dann von dem fiesen Quartett besiegen. Jetzt wählt Ihr die Option 'Nochmal versuchen' und habt wieder drei Punkte zur Steigerung. Diesen Trick könnt Ihr beliebig oft wiederholen.

Kritischer Treffer :
Im Mehrspieler-Modus könnt Ihr als Waldläufer, Barbar oder Berserker einen kritischen Treffer ausführen. Sämtliche andere Spieler aktivieren nun automatisch denselben Move, Dafür müssen sie sich nicht mal in der Wirkungszone befinden.



TAK 2: DER STAB DER TRÄUME

Mehrspieler-Charaktere:

Um Charaktere für den Mehrspieler-Modus freizuschalten, müsst Ihr drei korrekte Nummern in Eure Universal-Karte eintragen, um die passenden Juju-Tränke zu bekommen. Die Figuren benutzt Ihr in 'Dinky'-Spielen.

48-62-19
Balloon Head Showdown
1-105-81
Barrel Blitz
103-33-20
Catapult Chaos
202-17-203
Chicken Tennis
18-71-50
Chuckin' Chickens
83-43-142
Dart Tomb Dogdem
55-171-35
Dead Juju Character
44-13-0
Fauna Character
22-6-17
Flea Fly
281-62-149
Frog Derby
131-61-179
Glide Ride
68-13-8
Gloomleaf Arena
16-19-38
JB Character
5-41-41
Krash Course
2-2-5
Lok Character
233-127-204
Snowboard Air Time
99-363-2
Tlaloc Character
8-1-37
Vine Climb

Federn:

Federn weisen in "Tak 2: Der Stab der Träume" nicht nur den Weg durch die Level, sondern füllen auch Euren Energiebalken wieder auf. Falls Ihr einmal kurz vor dem Bildschirmtot steht, solltet Ihr einfach an einer Stelle mit vielen Federn abwarten, nachdem Ihr sie eingesammelt habt. Nach einiger Zeit erscheinen die Daunen wieder. Mit etwas Geduld füllt Ihr so jederzeit Eure kostbare Lebensenergie vollständig auf.

TENCHU: FATAL SHADOWS

Status-Check:

Um jederzeit Euren Spielerstatus zu überprüfen, pausiert Ihr das Spiel mit dem ersten Controller und gebt auf dem zweiten Pad die nachfolgende Kombination ein.



Schriftrollen:

Die im folgenden aufgelisteten Spezialfähigkeiten bekommt Ihr verliehen, wenn Ihr im Story-Modus die entsprechende Zahl von Schriftrollen eingesammel. Die Zahl in roter Farbe gibt an, wieviel Rollen Ihr mit Ayame sammeln müsst, Rins Zahl erscheint in Schwarz.

Pfeilblock
Ayame: 250
Rin: 30
Geparden-Sprint
Ayame: 150
Crescent-Mond
Ayame: 30
Crimson
Rin: 200
Crimson Final
Rin: 550
Death Drop
Rin: 60
Falsche Mauer
Ayame: 500
Fang Guard
Rin: 10
Auge des Falken
Ayame: 60
Rin: 150
Inneres Ohr
Ayame: 200
Lange Klaue
Ayame: 300
Rin: 350
Mimikri
Rin: 500
Geisteskontrolle
Ayame: 400
Betäubungsschlag
Rin: 250
Schatten
Rin: 300
Scharfschütze
Ayame: 350
Rin: 450
Schnelle Deckung
Ayame: 100
Zorn
Ayame: 550

LEGO STAR WARS

Codes:

Sprecht in Dexters Kantine mit dem Hausherren und wählt die Option 'Codes' aus. Jetzt könnt Ihr die mächtigen Passwörter aus der folgenden Liste eingeben.

987UYR
Kampfdroide
EN11K5
Kampfdroide (Commander)
LK42U6
Kampfdroide (Geonosis)
KF999A
Kampfdroide (Sicherheit)
IG72X4
Große Knarren
LA811Y
Bobba Fett
SHRUB1
Bärte
L449HD
Klassische Blaster
F8B4L6
Klon
BHU72T
Klon (Episode-III-Pilot)
N3T6P8
Klon (Episode-III-Sumpf)
RS6E25
Klon (Episode-III-Walker)
ER33JN
Klon (Episode III)
14PGMN
Count Dooku
A32CAM
Darth Sidious
VR832U
Klon
DH382U
Droideka
SF321Y
General Grievous
19D7NB
Geonosianer
U63B2A
Gonk Droide
ZTY392
Grieveous Bodyguard
4PR28U
Unverwundbarkeit
PL47NH
Jango Fett
DP55MV
Ki-Adi Hundi
CBR954
Kit Fisto
A725X4
Luminara
MS952L
Mace Windu
LD116B
Minikit Detector
RP924W
Schnurrbärte
92UJ7D
Padme
R840JU
PK Droide
BEQ82H
Prinzessin Leia
YD77GC
Purple
L54YUK
Rebell
PP43JX
königliche Garde
EUW862
Shaak Ti
MS999Q
Silhouetten
NR37W1
Blöde Blaster
XZNR21
Super-Kampfdroide
PUCEAT
Teetassen
H35TUX
Darth Maul im freien Spiel
A725X4
Luminara Unduli im freien Spiel

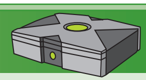


PS2 Tretet auf die polierte Platte vor Dexters Bar, um die Codes aufzurufen.

Das Wort der Macht:

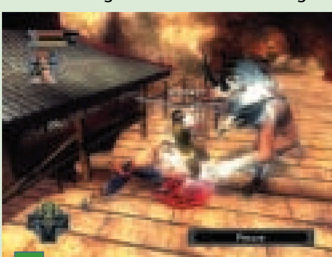
Im geheimen Level 'Eine neue Hoffnung' könnt Ihr in einem Raum verschiedenfarbige Legosteine per Macht bewegen. Bastelt ein gelbes L, ein blaues E, ein grünes G und ein rotes O. Das geheimnisvolle Wort lässt blaue Steinchen in Massen auf Euch herabregnen.

JADE EMPIRE



Grundlagen:

Wie Ihr "Jade Empire" durchspielt, bleibt generell Eurem Geschmack überlassen. Egal welche der drei Hauptfähigkeiten Ihr bevorzugt trainiert, Ihr solltet stets darauf achten, keine Sparte ganz zu vernachlässigen. Gebt daher stets einen Punkt auf den Körper und konzentriert Euch dann wahlweise auf Seele oder Geist. Wichtig sind Eure erste waffenlose Kampfart, Eure erste Waffe und danach ein magischer Stil Eurer Wahl. Diese drei Fähigkeiten solltet Ihr möglichst schnell mit Skill-Punkten belegen. Beim waffenlosen Stil ist der Schadensbonus von Interesse. Eure Waffe sollte mit der Zeit immer weniger Fokus verbrauchen, bei den Chi-Stilen ist Schadensbonus und Sparsamkeit im Verbrauch gleichermaßen wichtig.



XB Denkt im Kampf auch immer an die Unterstützung Eurer Kameraden.

Kampftaktik:

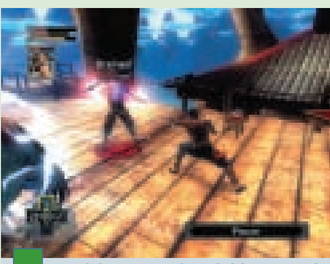
Standard-Kämpfe könnt Ihr in "Jade Empire" mit folgender Taktik leicht gewinnen: Nähert Euch dem gerade anvisierten Gegner, schlagt mit der **A**-Taste ein paarmal zu und springt dann mit **B** und dem Analogstick über den Gegner. Attackiert Ihn dann sofort von hinten. Wenn der Feigling blockt, ladet Ihr mit **X** einen schweren Treffer auf und setzt sofort mit Standard-Angriffen nach. Eurerseits könnt Ihr die Deckung aus dem Stand vernachlässigen. Es ist meistens besser gegnerischen Attacken auszuweichen.

Massenkämpfe:

Bei mehr als drei Gegnern solltet Ihr Euch immer auf einen Feind konzentrieren und die oben beschriebene Taktik verwenden. Wenn Euch die Prügelknaben einkreisen, verschafft Ihr Euch mit einer **A**+**X** Attacke Luft.

Unterstützungsstile:

Diese Kampftechniken braucht Ihr nicht alle mit Skill-Punkten zu verbessern. Die drei sinnvollsten Stile sind 'Himmlische Welle', 'Lähmende Hand' und 'Geistesdieb'. Die 'lähmende Hand' ist eine Art verbesserte 'himmlische Welle', die Eure Gegner nicht nur verlangsamt, sondern gleich stoppt. Die Technik erlernt Ihr in der Kampfsportschule der imperialen Hauptstadt. Mit dem 'Geistesdieb' saugt Ihr Eure Chi-Leiste wieder voll, wenn Euch die Energie im Kampf mal ausgeht. Dieser Stil bietet sich vor allem im Kampf gegen Geister an. Verlängert bei den ersten beiden Unterstützungsarten vornehmlich die Dauer der Zustandveränderung.



XB Der 'Chi-Saugen'-Trick klappt auch als Distanz-Angriff.

Mirabell:

Die coole Vorderladerwumme bekommt Ihr im dritten Akt, nach dem Duell gegen Sir Roderick. Der steht im Garten der Gelehrten und verhöhnt die Umstehenden. Lauscht vor dem Beleidigungs-Wettstreit den Ausführungen des Weisen, um Tipps für die richtigen Antworten zu bekommen. Das anschließende Duell gewinnt Ihr per Fokus-Modus recht leicht: Weicht dem ersten Schuss von Roderick aus und verhaut ihn, wenn er nachladen muss. Fragt im abschließenden Gespräch nach dem Gewehr und Mirabell gehört Euch. Die Wumme ist mit voll ausgebautem Schadensbonus nützlich im Kampf gegen dicke Brocken. Feuert einen Schuss ab und wechselt dann zu einem anderen Kampfstil. Eine Alternative zu den magischen Chi-Attacken stellt der Schießprügel nicht dar, weil die Zeit zum Nachladen viel zu Lange dauert – ein Schuss pro Kampf!

Die Doppelklingen:

In der kaiserlichen Arena werdet Ihr während des Wettkampfes zu einem Vertreter der Gilde gerufen. Schlagt seinen Vorschlag aus und unterhaltet Euch mit Eurer nächsten Gegnerin über den Plan der Gilde, sie zu vergiften. Als Dank für Eure Offenheit wird Euch die Dame einen mächtigen Doppelklingen-Stil lehren, wenn Ihr sie besiegt habt.



XB Den letzten Gegner der Arena solltet Ihr mit Wirbelwind bezwingen.

Die Schachspieler:

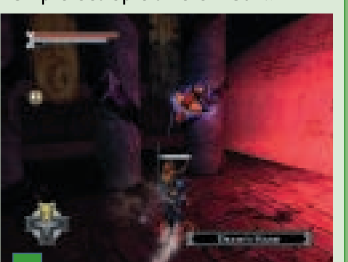
Im zweiten Akt stehen in der Nähe des Hafens eine Frau und ein alter Mann, die im Kopf miteinander Schach spielen. Sprecht vor Eurem Aufbruch in die kaiserliche Hauptstadt unbedingt mit den beiden, um je nach Gesinnung eine Spezialtechnik zu bekommen. Wenn Ihr von Anfang an konsequent dem guten oder dem bösen Pfad folgt, solltet Ihr nach dem Piratenlager bereit dafür sein.

Kaiser Sun Hai:

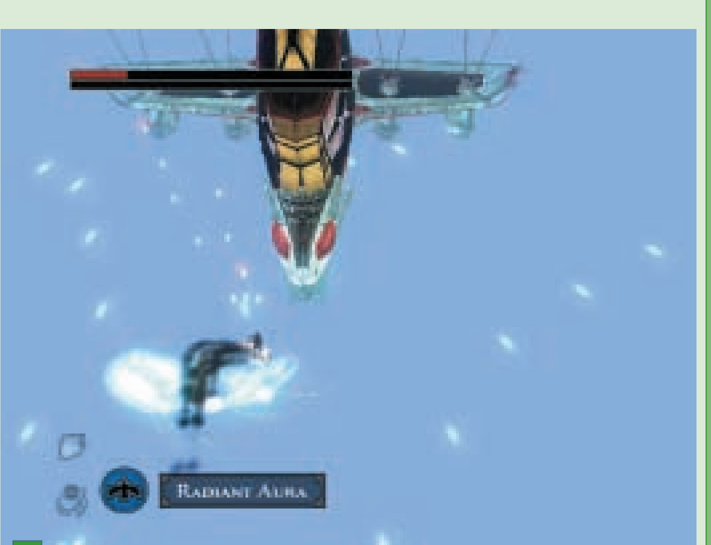
Der versponnene Monarch wechselt ständig seine Immunitäten. Legt Eure drei stärksten Stile in die Schnellauswahl und wechselt Eurerseits den Angriffsmodus, sobald das Wort 'Immun' über dem Kaiser steht. Kurz vor Schluss gibt es noch eine kurze Zwischensequenz, in der sich der Mann Verstärkung holt. Geht jetzt in den Fokus-Modus und schaltet Eure Chi-Energie zu, um Sun Hai den Rest zu geben.

Die Hand des Todes:

Kurz vor Schluss habt Ihr die Wahl, den kaiserlichen General als Gefolgsmann zu wählen oder ihn zu befreien. Entscheidet Euch für die Befreiung und kämpft anschließend gegen die böse Rüstung der Todeshand. Nach seiner Erlösung übergibt Euch der ruhelose Geist ein nützliches Geschenk, das die letzten Kämpfe des Spiels vereinfacht.



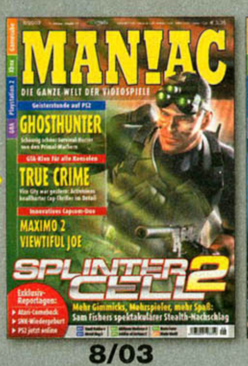
XB Weicht dem mächtigen Schwerthieb aus und setzt auf Schnelligkeit.



XB Ihr solltet immer wieder mit dem verrückten Kang sprechen. Er bietet ein paar Bonus-Levels für das Ballerspiel, wo Ihr Euch eine Belohnung verdient.

BACK ISSUES

Für alle Hefte ohne DVD zahlst Du je 3 Euro, Hefte mit DVD kosten je 5 Euro



8/03



9/03



11/03



12/03



2/04



3/04



4/04



5/04



6/04



7/04



8/04



9/04



10/04



11/04



Nachbestelladresse:

Cybermedia GmbH
Bestell-Service
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Im Internet unter www.maniac.de



12/04



1/05





2/05

Ich bestelle die angekreuzten Hefte für je €3, bzw. €5 (rot markiert). Für den Versand zahle ich pauschal €2 extra. Den Gesamtbetrag lege ich bar oder in Briefmarken bei.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift



3/05



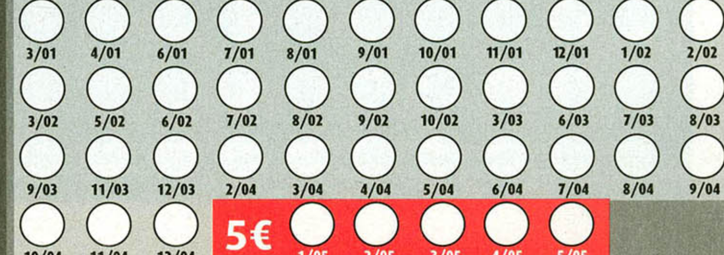


4/05



5/05

SCHICKT MIR BITTE DIESE AUSGABEN:



3/01	4/01	6/01	7/01	8/01	9/01	10/01	11/01	12/01	1/02	2/02
3/02	5/02	6/02	7/02	8/02	9/02	10/02	3/03	6/03	7/03	8/03
9/03	11/03	12/03	2/04	3/04	4/04	5/04	6/04	7/04	8/04	9/04
10/04	11/04	12/04	5€	1/05	2/05	3/05	4/05	5/05		

BETRAG BITTE BAR / IN BRIEFMARKEN BEILEGEN!

Metal Gear Solid 3

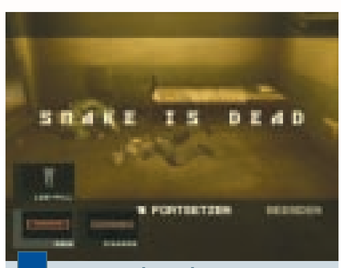
Playstation 2

PLAYER'S GUIDE - TEIL 3

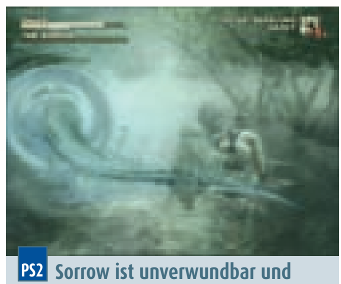
Als Raikov verkleidet wollt Ihr die Schurken an der Nase herumführen, aber auf die Maskerade fallen sie nicht herein: Snake landet im Kittchen. Zum Glück könnt Ihr Euch mit unserer Lösung befreien und direkt ins Finale stürmen.

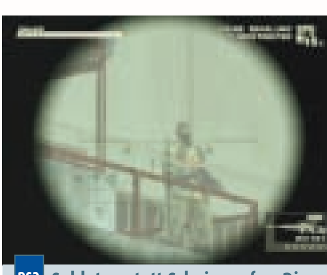
Knastausbruch

In der Zelle speichert Ihr zuerst den Spielstand, denn bei erneutem Laden findet Ihr Euch in Snakes Albtraum wieder – mischt die Wachen auf! In der Realität müsst Ihr cleverer sein, um dem Gefängnis zu entkommen: In der ersten Variante nehmt Ihr die Gabel und schneidet die Scheintotpille aus Snakes Körper. Wenn die Wache in die Zelle blickt, schluckt Ihr sie. Sobald der Soldat die Zelle betritt, nehmt Ihr mit L2 die Wiederbelebungspille – dann verpasst Ihr ihm eine Tracht Prügel. Alternativ könnt Ihr Euch mit dem Soldaten anfreunden, indem Ihr drei Mahlzeiten zurück in den Gang werft. Der Wächter verputzt sie und zeigt Euch ein Foto: Drückt dabei die R1-Taste, um auf die Rückseite des Fotos zu blicken – notiert die Funkfrequenz, mit der Ihr die Zellentür öffnet.
Wer später mehr Action und eine witzige Bonusszene erleben will, lässt den Peilsender in Snakes Körper. Durchsucht nun alle Gefängnisräume: Wer sie bei der Raikov-Klamotte nicht abgegrast hat, entdeckt Medizin und die Kamera. Verlasst das Gebäude, durch die Mauerluke westlich der Folterkammertür kriecht Ihr nach Grozynj Grad. Dann geht's weiter westlich nach Grozynj Grad Nordwest. Beim Truck und unter den Panzern findet Ihr Munition für den Revolver. Beim nördlichen Transporttruck ist jetzt rechts das Gitter offen: Kriecht unter dem Rohr durch und klettert in den Gulli.
Die Kanalisation besteht aus mehreren Abschnitten, Gitter versperren Euch den Weg: Rechts und links entdeckt Ihr Schächte in Seitenabschnitte, so könnt Ihr sie umgehen. Achtet aber auf die Köter, die Euch schon mal im Duett anfallen. In wenigen tiefen Abschnitten taucht Ihr zudem nach wertvoller Verpflegung. Am Ende des Tunnels erwartet Euch Ocelot, Snake reagiert schnell und stürzt sich in die Tiefe. Das Obermotzduell mit Sorrow entpuppt sich als Albtraum, wenn Ihr Funkkontakt aufnehmen wollt: Folgt dem Bach und weicht den Geistern Eurer Opfer sowie Sorrows Energiewirbel aus. Am Ende bleibt Sorrow stehen und tötet Euch: Benutzt im 'Snake is dead'-Bildschirm die Wiederbelebungspille mit L2.



PS2 Vorgetäuschter Abgang: Im Todesbildschirm klappt die L2-Taste!


PS2 Sorrow ist unverwundbar und wirft Schrecken: Weicht seitlich aus.

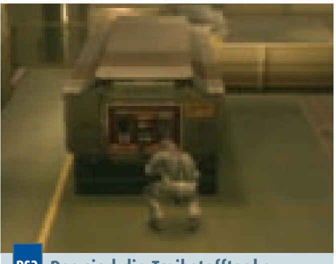

PS2 Soldaten statt Scheinwerfer: Die Wachtürme sind jetzt bemannt.



PS2 Im gewaltigen Hangar wuseln einige Wachen und Techniker umher: Ihr könnt sie mit der Verkleidung täuschen oder von der Brücke aus aufs Korn nehmen.

Bombenstimmung

Wer den Sender trägt, überrascht in Tikhogornyj mehrere Soldaten: Sie durchkämmen das Gebiet nicht, sondern liegen auf der Lauer. Ohne Sender jagt Ihr Esel und marschiert unbehelligt zum Wasserfall, dann über den Pfad rechts in die Höhle dahinter. Hier erwartet Euch Eva, die Euch die Ausrüstung zurück gibt und bei Action-Fans Hand anlegt. Nach der Szene sammelt Ihr die Schalldämpfer und folgt dem Gang, unterwegs entdeckt Ihr Glühpilze und den Karton-B. Die Leiter führt nach Grozynj Grad Nordwest, hier kennt Ihr Euch wieder aus: Eilige Spione fahren mit dem Karton-A ins Waffenlabor, für explosive Sniperaction nehmt Ihr dagegen die östliche, dann nördliche Tür. Durchquert das Labor in Verkleidung oder mit Schalldämpferwaffe, um in den Umkleideraum zu gelangen: Ganz rechts im zweiten Spind von oben findet Ihr die Uniform des Wartungstrupps, schlüpft hinein. Schräg gegenüber entdeckt Ihr einen rot markierten Spind – öffnet ihn und schnappt Euch den Schleichanzug. Durch die westliche Tür gelangt Ihr in den Hauptflügel, der Schlüssel von Eva öffnet die Hangartür.
Der Shagohad wird streng bewacht: Mit der Uniform des Wartungstrupps könnt Ihr Euch zu den Treibstofftanks schleichen, um das C4 zu platzieren. Wer auf Nummer sicher gehen will, erklimmt die Brücke und betäubt den Techniker. Für den Fall eines Alarms vermint Ihr Treppe und Brücke, dann holt Ihr Schalldämpferwaffe und Scharfschützengewehr aus der Tasche – macht's wie in der Schießbude! Sobald die vierte Bombe tickt, fordert Euch Volgin zum Kampf mit bloßen


PS2 Das sind die Treibstofftanks: Platziert ein C4 davor oder daneben.


PS2 Volgin besiegt Ihr mit Nahkampftechniken: Wartet, bis die Spannung nachlässt und schleudert ihn zu Boden – erst der folgende Kick zehrt an seinen Kräften!

Fäusten: Umkreist ihn und wartet eine Attacke ab, anschließend lässt die Spannung seiner Rüstung für wenige Augenblicke nach. Packt ihn mit der Nahkampftaste und schleudert ihn zu Boden, dort setzt Ihr mit einem Tritt nach. Das muss fast immer klappen, denn das Match geht über zwei Runden: Beeilt Euch!

Nieder mit Shagohad!

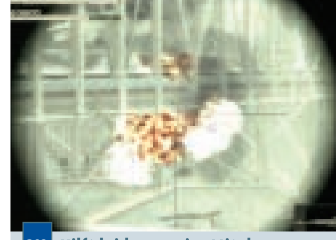
Auf Evas Motorrad gelingt in der letzten Sekunde die Flucht, aber der Shagohad sitzt Euch im Nacken: Auf dem Weg durch Grozynj Grad bekämpft Ihr die Wachtrupps mit MG und Panzerfaust, Ihr habt unbegrenzt Munition! Drückt beim Raketenwerfer zweimal die R2-Taste, um flink nachzuladen. Auf dem Rollfeld holt Euch der Shagohad ein, feuert auf seine Raketen und die nahenden Motorradfahrer. Nach der Eisenbahnbrücke ist dann Schluss, Ihr findet Euch am Boden liegend wieder: Zielt mit dem Scharfschützengewehr auf die blinkende Sprengladung an der Brücke und feuert, sobald Eva das Kommando gibt.
Die Brücke explodiert, aber der Shagohad schafft's trotzdem. Ihr bekämpft ihn in zwei Runden: Zuerst ballert Ihr vom Motorrad aus, zielt mit dem Raketenwerfer auf seine Schraubräder. Dann bleibt er stehen und Eva fährt hinter das Ungetüm – ballert auf die brüchige Stelle am Turm. In der zweiten Runde steigt Volgin aufs Dach und Snake vom Motorrad: Nun feuert Ihr erneut auf die Schraubräder, dann aber mit der Sniper auf Volgins Kopf. Nach dem Treffer konzentriert sich Volgin auf Euch, weicht MG-Garben und Raketen seitlich aus und wiederholt die Taktik.

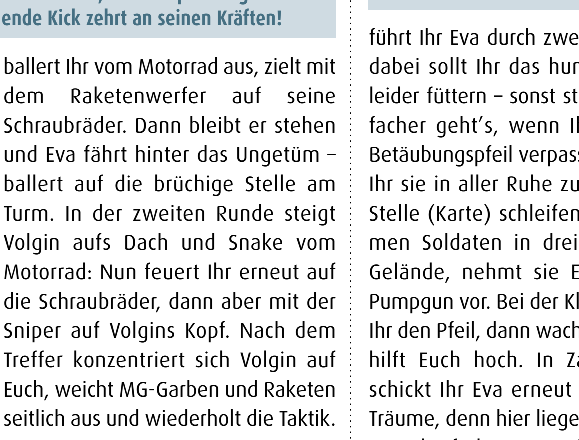

PS2 Nach jedem Treffer wird Volgin wütend, feuert Kugeln und Raketen.

Flucht zum Flieger

Erneut flüchtet Ihr mit dem Motorrad, diesmal greifen die Soldaten aber auch von der Seite und oben an! Außerdem erwarten Euch Straßensperren und ein umgestürzter Baum, die Ihr sprengen müsst. Anschließend führt Ihr Eva durch zwei Waldareale, dabei sollt Ihr das hungrige Mädel leider füttern – sonst streikt sie! Einfacher geht's, wenn Ihr Eva einen Betäubungspfeil verpasst: Nun könnt Ihr sie in aller Ruhe zur markierten Stelle (Karte) schleifen. Dabei stürmen Soldaten in drei Wellen das Gelände, nehmt sie Euch mit der Pumpgun vor. Bei der Klippe entfernt Ihr den Pfeil, dann wacht Eva auf und hilft Euch hoch. In Zaozyorje Ost schickt Ihr Eva erneut ins Land der Träume, denn hier liegen gut getarnte Scharfschützen auf der Lauer: Sucht sie mit der Infrarotsicht und verpasst ihnen eine Kugel. Unterwegs sammelt Ihr Früchte und Schlangen für Eva, dann könnt Ihr sie problemlos zum Flugzeug winken – sie ist gelenkig und folgt Euch sogar die Klippe runter.


PS2 Nichts wie weg: Shagohad verfolgt Euch zur verminten Eisenbahnbrücke.

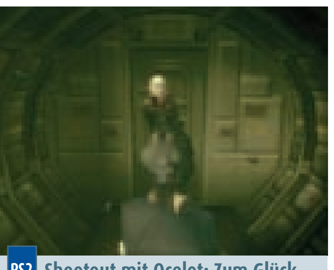

PS2 Hilft leider wenig: Mit dem Gewehr sprengt Ihr die Brücke.




PS2 Der letzte knifflige Kampf: Boss ist im Blütenfeld bestens getarnt und feuert zudem mit der Patriot. Prügelt sie nach der Salve oder fangt ihre Fäuste ab.

Das doppelte Finale

Während Eva die Motoren startet, stellt sich im Blumenfeld Boss zum Duell: Ihr habt nur zehn Minuten, dann kommen die Bomber. Am leichtesten besiegt Ihr sie mit Nahkampftechniken: Boxt gleich nach ihren Salven oder greift ihren Arm, wenn sie Euch schlagen will. Mit Dauerfeuer schickt Ihr sie dann zu Boden, anschließend setzt Ihr mit Schuss oder Kick nach. Falls Boss jedoch im Blütenmeer verschwindet, sucht Ihr Deckung und nutzt das Scharfschützengewehr – nur am Kopf könnt Ihr sie verletzen.
Kurz vor dem Abheben kommt Ocelot an Bord und fordert Euch zum russischen Roulette besonderer Art – mit zwei Colts, aber nur einer Patrone. Ihr habt die Wahl, nur mit dem linken Colt dürft Ihr auf ihn feuern. Wer dagegen die leere Wumme nimmt, hat beim nächsten Durchspielen Smoking, Kamera und die Patriot von Boss in der Tasche – dazu gibt's unbegrenzt Munition! *oe*


PS2 Shootout mit Ocelot: Zum Glück will Euch der Rivale nur necken!



Xbox

Splinter Cell Chaos Theory

Xbox

PLAYER'S GUIDE – TEIL 2

Unter äußerster Lebensgefahr konnten wir die restlichen Missions-Daten von Fischerkönig Sam ergattern. Der zweite Teil unseres Player's Guide geleitet Euch zum Ursprung des ganzen theoretischen Chaos und wieder zurück. Anmerkung: Sämtliche in der Lösung zerschossenen Lampen wurden mit der schallgedämpften SC-Pistole ausgelöscht. *mw*

Mission 4: Penthouse

Von Eurem Startpunkt aus führt eine Gasse zu einer Leiter. Steigt empor und klettert weiter oben auf die Kisten. Von hier aus könnt Ihr am Gebäude entlanghangeln bis zu einem Regenrohr, das Euch zu zwei Polizisten auf die Straße führt. Knipst die Straßenlaternen aus und betretet das Gebäude. Drinnen schleicht Ihr Euch am Mechaniker vorbei in den Aufzug und schlüpft durch die Luke im Dach nach oben. Klettert die Leiter hinauf oder wartet, bis der Lift wieder funktioniert und Euch nach oben bringt. Passt einen patrouillierenden Soldaten ab, bevor Ihr die Kabine verlasst, erledigt ihn dann hinterrücks und steigt zum Dach hinauf. Arbeitet Euch mithilfe des OCPs zur Hubschrauber-Plattform vor, löscht das Licht der Reklametafel und seilt Euch von hier nach unten ab. Im unteren Teil des Penthouses patrouilliert ein Soldat auf dem Balkon. Hängt Euch über den Rand und nehmt ihn von hinten in den Schwitzkasten. Nach dem Verhör schleicht Ihr Euch den Balkon entlang, bis Ihr zwei streitende Soldaten seht, die drinnen einen Lift reparieren. In der Nähe des Eingangs könnt Ihr eine Plastikfolie zerschneiden und dahinter in einen Kriechgang schlüpfen. Auf der anderen Seite seht Ihr beim Aufzug eine im Bau befindliche Küche. Dahinter schnarcht ein fauler Sack neben einem PC. Verhört den Typen und hackt den Computer. Knackt dann das Schloß und weicht draußen per Infrarot-Modus dem Sichtbereich der Kamera aus. Befestigt eine Wanze an der Verkabelung der Kamera, geht die Treppe rauf und oben durch die linke Tür. Verhört den Soldaten im Schlafzimmer und nähert Euch dem offenen Fenster gegenüber vom Bett. Dahinter bewacht ein Scherge den Balkon. Verhört den Burschen, hangelt Euch zu einer weiteren Kamera und verwanzt auch diese. Daneben bringt Euch eine Tür zur Küche, wo Ihr die Lichter löscht und die Soldaten im angrenzenden Wohnzimmer überwältigt. Achtet auch hier auf die Sichtfelder zweier weiterer Kameras und bringt Wanzen an. Eine Wendeltreppe führt Euch ins Hauptschlafzimmer. Verwanzt hier erstmal die Kamera und sucht dann hinter der Schlafstätte eine Geheimtür. Dahinter liegt der 'Panic-Room', wo Ihr Zugriff auf Zherkezis Computer bekommt. Zurück im Schlafzimmer löscht Ihr alle Lichter im Gang und belauscht das Gespräch der beiden Wachen im Gewächshaus. Lockt dann beide Wachen nacheinander in den dunklen Gang und schickt sie schlafen. Beobachtet das Sichtfeld der Kamera im Gewächshaus und verwanzt auch dieses letzte Mistding. Kehrt zur ersten Kamera zurück und öffnet oben an der Treppe die rechte Tür. Rechts hinter der nächsten Tür wird ein Wachmann erledigt, dann überquert Ihr das Dach und geht durch die Tür am anderen Ende. Dahinter liegt eine weitere Tür. Spioniert mit der Kabel-Kamera durchs Schlüsselloch, wartet, bis der Wächter dahinter genau davor steht und werft Euch dann dagegen. Der ohnmächtige Dussel wird versteckt, dann öffnet Ihr das Computerschloss zur Linken mit dem Code vom Computer aus dem 'Panic-Room'. Der alte Gnom hilft Euch hier die Dvorak-Sequenz auszuführen. Stellt Euch vor die drei Server auf der linken Seite und aktiviert sie, sobald sie anfangen zu leuchten. Danach kehrt Ihr ins Wohnzimmer zurück und sucht von dort aus im Bad einen Kriechgang, der zur Exfiltration führt.

Mission 5: Displace

Vom Startpunkt aus geht's aufs Dach. Wartet das Gespräch der beiden Wachen ab und klettert links über den Zaun. Schleicht am Techniker vorbei und schaltet das Lüftungssystem aus. Beim Ventilator knackt Ihr das Schloss und seilt Euch an der Schachtwand ab. Am Ende des Lüftungstunnels kommt Ihr zu einem Metallgitter. Bevor Ihr das Gitter öffnet, spioniert Ihr per Kabel-Kamera hindurch und belauscht so eine Konversation. Den Laptop unter dem Glastisch könnt Ihr von hier aus per EEV anzapfen. Nachdem die Männer weg sind, durchquert Ihr den Raum und betretet das dahinter liegende Konferenzzimmer. Im Computer am Kopfende des Raumes installiert Ihr das erste Tracer-Programm. Kehrt in den vorigen Raum zurück und knackt das Computerschloss im Eck. Lenkt hier die Wache ab und schleicht Euch links in einen Raum mit weiteren Computern und Wachen. An einem Rohr über den PCs hangelt Ihr kopfüber bis zum Ende, wo Ihr den Rechner hackt und das zweite Trace-Programm einspeist. Im selben Raum führt ein Kriechgang zu einer Lounge, wo zwei Lümmel Schleichwerbung betreiben. Wartet das Gesprächsende ab und betretet links den Schießstand. Hier führen Euch Stufen zum letzten Server. Allerdings müsst Ihr ein Computerschloss hacken, ohne von der Wache erwischt zu werden. Dahinter ladet Ihr das letzte Trace-Programm auf den Server und verschwindet durch den Kriechgang daneben. Am anderen Ende findet Ihr ein Seil mit dem Ihr nach unten zu einem weiteren PC hangelt. Zapft ihn an und hechtet sofort wieder am Seil hinauf, sobald Ihr

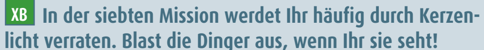


XB Von den Kisten aus springt Ihr an den Sims und hangelt Euch am Anfang der vierten Mission bequem durch die Gasse.



XB Mission 5: Nachdem Ihr den Computer angezapft habt, solltet Ihr schnellstens wieder am Seil hochklettern.




XB In der siebten Mission werdet Ihr häufig durch Kerzenlicht verraten. Blast die Dinger aus, wenn Ihr sie seht!


XB Mission 8: Vor der Motorhaube des LKW führt eine Mechanikergrube zu einem geheimen Eingang.

fertig seid. Eine Wache betritt den Raum. Schleicht Euch zu der Tür, wo der Wachmann herkam und durchquert den Raum dahinter mithilfe Eures OCPs. Benutzt den Lift, fahrt in den dritten Stock und steigt nach rechts aus. Mit Eurem EEV könnt Ihr eine Unterhaltung hinter den Fenstern in diesem Raum aufnehmen. Somit habt Ihr Milans wahre Identität aufgedeckt. Außerdem patrouillieren hier oben zwei Wachen, die Ihr unbedingt verhören solltet. Einer der beiden weiß den Code für die große Doppeltür. Blendet mit dem OCP die Kamera und öffnet mit der Kombination die Tür. Von hier aus geht Ihr durch die zweite Tür auf der rechten Seite und verhört den Yuppie dahinter. Im VIP-Raum benutzt Ihr den ersten Computer zu Eurer Rechten. Verlasst den Raum durch die Tür mit dem 'Exit'-Schild, benutzt den eben erhaltenen Code und verlasst das Areal nach oben.

Mission 6:
Hokkaido

Schlagt Euch vom Startpunkt aus zwischen den Bäumen durch. Schleicht unter der Wache auf dem Plateau durch und zum Haus. Wartet hier, bis die Luft rein ist und blast die Kerzen auf dem Tisch aus, was zwei Wachen herbeilockt. Während die Wachen das Zimmer untersuchen habt Ihr Zeit, vor dem Haus die Nummernschilder der Autos per EEV zu scannen. Von der Terrasse des gegenüberliegenden Hauses aus könnt Ihr durch ein offenstehendes Fenster ein Zimmer mit Kriechgang erreichen. Am anderen Ende patrouilliert eine Wache! Wartet, bis sie an Euch vorbei kommt und schaltet den Nichtsnutz aus. Etwas später könnt Ihr einen Typen beobachten, der nach Mikrofonen sucht. Erledigt auch den und sucht selber mit dem elektromagnetischen Visor nach dem Aufnahmegerät. Verlasst den Raum durch einen roten Vorhang und springt vom Balkon aus in einen Raum, wo Ihr ein Gespräch belauscht. Sobald beide Wachen beschäftigt sind, könnt Ihr im EMW-Modus das zweite Mikrofon finden. Folgt jetzt der Wache aufs Klo und schickt den Stinker schlafen. Ein Kriechgang führt von dort in eine Küche, der andere nach draußen. Ihr robbt raus und löscht mit dem OCP alle Lichter im Yoga-Park. Schleicht Euch dann ins Haus auf der anderen Seite. Geht am Buddha vorbei bis Ihr Milans Stimme hören könnt. Neben der Tür zu seinem Raum findet Ihr einen praktischen Kriechgang. Wartet von dort das Ende seines Gesprächs ab und entledigt Euch leise der übriggebliebenen Wache. Ihr könnt Milans Silhouette auf der anderen Seite des Raumes sehen. Schleicht genau hinter ihn und packt zu! Nach einem Verhör verbergt Ihr seinen toten Körper. Draußen solltet Ihr noch zwei nervige Wachen schlafen schicken. Eine könnt Ihr mit der Thermo-Optik hinter einer Papierwand entdecken. Zurück im Buddha-Raum sucht Ihr per EMW-Optik das dritte Mikrofon und verzieht Euch durch einen Kriechgang hinter der Buddha-Statue. Kümmert Euch um den einsamen Wachmann und durchquert die Schlafzimmer bis zum großen Wohnraum, wo Ihr die Lichter ausknipst. Dringt in den zweiten offenen Durchgang ein und erledigt die erste Wache. Deren Kollege spielt im Wohnzimmer Couchkartoffel und wird bestraft! Hinter dem Sofa und in einem Zimmer in der Nähe entdeckt Ihr die Mikrofone vier und fünf. Im benachbarten Künstler-Atelier findet Ihr im Erdgeschoß das letzte Mikro und im ersten Stock einen Wachposten, der plötzlich ganz müde wird. Von der Toilette führt ein Kriechgang zum Teehaus nebenan. Den Aufpasser unten erledigt Ihr aus der Distanz mit einem Ringflächengeschoss. Springt jetzt runter und sprintet ins Teehaus, wo Ihr Douglas türmen seht. Nach der Szene schleicht Ihr zurück zum See und werdet abgeholt.

Mission 7:
Batterie

Über ein Seil erreicht Ihr die Lagerhalle. Hier findet Ihr bei einem Lastwagen einen versteckten Zugang zu einem unterirdischen Gang, von dem aus eine Leiter zu einem Computerraum führt. Erledigt die Wache und betretet das Büro mit den Fenstern, wo Ihr einen weiteren Sicherheitsmann ausschaltet und Euch im verdunkelten Raum am Computer zu schaffen macht. Wieder draußen, löscht Ihr alle Lichter im Gang und tappt zu den Soldatenquartieren. Schleicht Euch an den pennenden Kommisköppen vorbei durch die Doppeltür. Dahinter lauert ein Wachhabender, rechts befindet sich eine Kamera, links ein Lichtschalter. Deaktiviert zuerst das Licht, stört die Kamera und knipst dann den Aufpasser aus. Beim Treppenaufgang knackt Ihr ein Türschloss und schlüpft in einen Raum, wo ein Soldat sich dem Musikgenuss hingibt. Scannt per EEV den Tower des Computers, dann geht's wieder raus und die Treppen runter. Ihr erreicht die Raketen-Verladehalle. Kümmert Euch um die zwei Wachen und nutzt dazu den Lichtschalter. Bei einem großen LKW könnt Ihr eine Kontrolleinheit dazu benutzen, die Rakete über dem LKW zu bewegen. Sobald das Teil losfährt, springt Ihr aufs Dach des Lasters und hangelt Euch an der Schiene weiter, bis Ihr zu einem doppeltürigen Aufzug kommt. Links davon findet Ihr eine Kommandozentrale mit einem Med-Kit und einer Wache, die entsorgt werden will. An der Decke liegt der Eingang zu einem Schacht. Springt hoch und kriecht bis zum Dach des Lifts. Schließt die Kontrolleinheit kurz und fahrt zum Hauptkontrollcenter nach oben. Ein Kriechgang bringt Euch vom Aufzugschacht dorthin, wo Ihr ein Gespräch belauschen könnt. Danach zapft Ihr den PC in der Nähe des Ausgangs an und fahrt mit dem Aufzug zurück zur westlichen Kontrollzentrale. Verlasst diese durch den Haupteingang, achtet auf Wachen und eine Kamera direkt über der Tür und schleicht weiter, bis Ihr nach draußen zu einem Raketenwerfer gelangt. Erledigt den Wachmann und steigt die erleuchteten Treppen auf der anderen Seite hinunter. Öffnet leise die Tür, legt die beiden Wachen im Schatten auf Eis und schließt das Kontrollpult des Raketenwerfers kurz. Außerdem solltet Ihr den Computer in diesem Raum untersuchen. Oben beschäftigt Ihr Euch mit dem Raketenwerfer und zieht Euch dann nach drinnen zum doppeltürigen Aufzug zurück. Rechts davon liegt das östliche Kontrollzentrum. Arbeitet Euch hier geradewegs durch die Räume, ignoriert den Sprengkopf und knackt das elektrische Tor der großen Tür. Die Codes zum Abschalten des Countdowns findet Ihr in einem Computer in der östlichen Raketenbatterie, unterhalb der Abschussrampe. Damit spurtet Ihr hurtig zurück ins östliche Kontrollzentrum und erfüllt Euer Missionsziel. Extrahiert wird wahlweise an der östlichen oder der westlichen Batterie.

Mission 8:
Seoul Teil 1

Aus Eurer brennenden Wohnung seilt Ihr Euch nach unten, zu einem verminten Tor ab. Deaktiviert das blinkende Teufelsding und hopst über das Tor. Zwei Soldaten belabern sich hier hinter einem Tarnnetz. Wartet bis sich einer davon erleichtert und ver-





XB Keine Panik in Mission 8: Der Weg aus der brennenden Wohnung führt Euch per Seil auf die Straße hinunter.



XB Mission 8, zweiter Teil: An dieser Stelle seid Ihr sowohl vor der Helidrohne als auch dem Soldaten in Sicherheit.

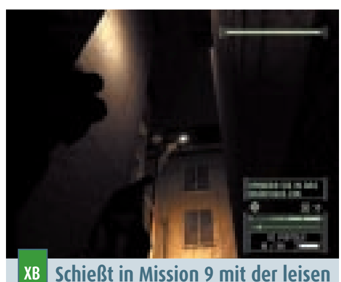
hört den Umweltverschmutzer. Im selben Abschnitt könnt Ihr den ersten von drei Propaganda-Lautsprechern deaktivieren. Danach klettert Ihr am Rohr links vom roten Tor empor und auf die andere Seite. Hier steht ein mobiles Kommandozentrum (Truck) und ein Soldat auf einem Gerüst beim roten Tor. Kümmert Euch zuerst um den Gerüstheini, sichert dann den Truck, wo zwei weitere Schergen aufpassen. Im mobilen Kommandozentrum beschäftigt Ihr Euch mit dem Computer, draußen zerstört Ihr links vom Truck den zweiten Lautsprecher. In einer Ecke in der Nähe seht Ihr Feuerschein. Neben dem Brandherd führt eine Leiter zum dritten Lautsprecher und einem Kriechgang. Durch den Kriechgang, die Leiter nach unten und hinter einem Metallgitter gelangt Ihr in einen Server-Raum. Hier enthält ein Computer die NDT-Daten. Jetzt klettert Ihr die Leiter wieder hoch und wartet, bis die Tür hochgeht. Hindurchgeschlüpft und die Treppen hinauf in den Korridor! Versteckt Euch hier, bis die Luft rein ist und schleicht zum Aufzug. Zwei Soldaten könnt Ihr im nahegelegenen Bad bequem erledigen, weil dort plötzlich die Lichter ausgehen. Fahrt mit dem Aufzug nach oben.

Seoul Teil 2

Auf dem Dach versteckt Ihr Euch unter einem Geländer, wo Ihr vor der Wache und dem UAV sicher seid. Hier unten könnt Ihr auch einen Computer per EEV anzapfen. Dann geht's via Seil zum nächsten Gebäude. Klettert hier über den Zaun und verpaßt der Haftmine und der Lampe eine Kugel. Über ein Rohr hangelt Ihr zu einem weiteren Dach und springt von dort auf ein drittes. Ihr beobachtet drei Soldaten. Der Knabe auf dem Balkon trägt einen Computer, der per EEV gescannt wird. Jetzt wartet Ihr, bis ein Soldat durch die Tür in der Nähe kommt. Löscht dann das Licht per OCP, erledigt den Typ, verschafft Euch Zugang und geht auch durch die Tür dahinter. Klettert durch die zerstörten Sanitäreinrichtungen nach unten, bis Ihr einen Computer seht, der wie gehabt mit dem EEV gescannt wird. Springt dann rüber und haut den Soldaten um, der jeden Moment ums Eck kommt. Dringt in der angrenzenden zerstörten Wohnanlage nach unten vor, bis Ihr Soldaten seht, die mit einem Sprengkopf rumblödeln. Wartet, bis die Bubis abhauen und springt runter. Folgt vorsichtig dem Soldaten, der zu einem Computer geht und scannt auch diesen Rechner aus der Ferne. Hinter der Bar findet Ihr einen Kriechgang der Euch mitten in eine Schießerei führt. An einem Rohr könnt Ihr Euch über die Ballerwütigen hinweghangeln und auf der anderen Seite über einen Zaun klettern. Auch hier herrscht Krieg! Löscht das Licht der neonfarbenen Werbetafel und deaktiviert die Haftmine darunter. Dann feuert Ihr mit Ringflächen auf die beiden Soldaten in der Nähe. Sobald die Schießerei aufhört, schleicht ihr Euch rechts hinter den Truck und klettert eine Leiter hinauf, von der aus ein blaues Neonschild zu sehen ist. Zerschießt das Ding und benutzt das Seil hier oben. Achtet auf den Turm des Panzers! Unten schleicht Ihr hinter den Panzer und steigt die Leiter in der Ecke hinauf. Oben scannt Ihr einen Computer aus der Ferne und tretet durch die Tür im Schatten in eine Wohnung. Durch ein Fenster seht Ihr ein blaues Werbeschild. Zerschießt es, passt den Flugweg des patrouillierenden UAVs ab und klettert dann die Wand runter auf die Straße. Hier zerschießt Ihr das zweite Neonschild. Im Dunkeln finden sich drei Wachposten urplötzlich ohnmächtig in irgendwelchen Ecken wieder. Betretet den zweiten Kontrollzentralen-Truck und zapft ihn an. Unter einer flackernden Straßenlaterne steht ein Flugzeug. Wartet bis die Lampe ausgeht und sprintet darauf zu. Über dem Cockpit befindet sich ein Punktstrahler. Knipst ihn per OCP aus und klettert die Röhre bei den Mülltonnen hoch. Oben gibt's einen letzten anzapfbaren Computer und ein Seil. Das bringt Euch zu einem Gerüst. Klettert nach oben und wählt das Flugzeug als Ziel aus. Versteckt Euch vor feindlichen Blicken und wohnt der Vernichtung des Flugzeuges bei.

Mission 9: Badehaus

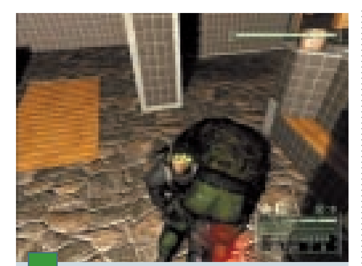
Lugt um die Ecke und schießt auf die höhergelegene Straßenlaterne, um im Schutz der Dunkelheit die Allee entlangzupirschen. Den rot leuchtenden Verteilerkasten verwanzt Ihr und klettert das Rohr in der Nähe hinauf. Oben könnt Ihr an einem Kabel zum Ende der Allee rutschen und auch dort die Laterne kaputtschießen. Über ein Rohr geht's wieder nach unten und durch eine Falltür in einen unterirdischen Gang. An dessen Ende erklettert Ihr die Leiter. Durch eine zweite Falltür kommt Ihr in den dunklen Keller des Badehauses. Einer Wache wird die Dunkelheit zum Verhängnis, dann geht's in die Waschküche. Schaltet mit dem OCP den Ventilator aus und gebt der nachsehenden Wache von hinten eins über die Rübe. Schaltet alle Lichter aus und schleicht die Treppe hinauf. Hinter der Tür zur Lounge schaltet Ihr links das Licht aus und schleicht in den Gang mit den Vorhängen solange die Wache abgelenkt ist. Löst die Vorhänge ab. In einem kleinen Raum in der Nähe findet Ihr ein Medkit und einen Kriechgang. Dahinter benutzt Ihr die Wärmekamera um einen Computer hinter dem Vorhang zu lokalisieren. Hackt das Teil per EEV und deaktiviert so die Kamera im zweiten Stock. Neben dem Vorhang betätigt Ihr den Lichtschalter und lockt nacheinander die beiden Wachen an, die erledigt werden, sobald sie das Licht wieder angeschaltet haben. Jetzt rauf in den zweiten Stock. Zieht die dritte Wache aus dem Verkehr und hackt das Elektroschloss am Ende des Ganges. Dahinter liegt ein Büro, wo Ihr einen Computer untersucht. Oben links führt ein Kriechgang zu einem Raum mit zwei Soldaten. Wartet bis einer der beiden an seinen Laptop geht und verhört ihn dann. Danach geht's flugs zurück durch dem Kriechgang und runter ins Erdgeschoss. Auf der anderen Seite der Lounge könnt Ihr einen Durchgang erkennen. Schleicht hinter der Wache vorbei und wartet, bis der Arbeiter seine Aufgabe erfüllt hat. Dann schlüpft Ihr in die Umkleidekabine und löscht dort das Licht. Der neugierige Soldat wird neutralisiert, dann geht's auf der anderen Seite nach den Toiletten raus in einen erleuchteten Korridor. Schneidet links das gelbe Absperrband entzwei und betretet eine Schwimmhalle mit zwei Wachen und einem Verteilerkasten. Im leeren Schwimmbecken macht Ihr



XB Schießt in Mission 9 mit der leisen SC-Pistole aus dem Eck auf die Laterne.



XB Der Verteilerkasten sendet gut sichtbare rote Blitzlichter aus.


XB Diese Toilette eignet sich hervorragend als Lager für Bewusstlose.

den Generator kaputt und arbeitet Euch im Schutz der Dunkelheit zum Verteilerkasten vor. Verwanzt ihn und dringt in den Gang daneben ein. Tretet durch die Tür am Ende und bahnt Euch hier per Wärmesicht einen Weg durch die Dampfbäder zur Tür direkt gegenüber. Dahinter liegt ein zweites Dampfbad. Dreht mit dem Ventil links von der Tür den Dampf auf volle Kanne und durchquert den vollgenebelten Raum. Im Privatbad dahinter wartet Ihr in der Ecke, bis die patrouillierende Wache Euch den Rücken zudreht. Schaltet sie aus! An der Rezeptionstheke findet Ihr den letzten Verteilerkasten zum Verwanzen und eine Kerze. Durchquert die Halle, wendet Euch nach der Ecke nach rechts in Richtung Klo. Hinter der Toilette blast Ihr die Kerze aus, pfeift den Soldaten herbei und haut ihn um, während er den Kerzendocht anstarrt. Zurück an der Ecke könnt Ihr links eine weitere Kerze ausblasen. Wartet bis der I-SDF Soldat zum Nachsehen kommt und versteckt seinen erschlafften Körper im Klo. Von der zweiten ausgeblasenen Kerze aus könnt Ihr eine weitere Kerze sehen. Ignoriert den anwesenden Techniker, blast auch diese dritte Kerze aus und schlüpft in den nahen Kriechgang. Planscht durch den Pool auf die andere Seite, wartet, bis die Luft rein ist und schlüpft in den Kriechgang hinter dem Glas. Im Kriechgang belauscht Ihr ein Gespräch und hackt einen Computer per EEV. Danach kommt es draußen zu einem Feuergefecht. Wartet, bis der Techniker von vorhin mit einer Granate das Schlachtenglück zu Euren Gunsten wendet und zieht Euch dann zum Klo zurück. Durchquert es und schlüpft vorsichtig um die Ecke in ein Privatzimmer. Deaktiviert die Haftmine und zerschießt von draußen die Lichter im folgenden Raum. Hier erwarten Euch drei Soldaten mit Wärmesicht, die Ihr sehr vorsichtig ausspähen und mit Schockmunition erledigen müsst. Im nächsten Raum deaktiviert Ihr die Haftmine, zerschießt die Lampe über Euch und brecht durch den Zaun. Jetzt müsst Ihr unter Zeitdruck Bomben entschärfen. Die erste findet Ihr gegenüber von Sam hinter einigen Röhren bei einem Treppenaufgang. Ein Soldat kommt über die Treppe auf Euch zu. Legt ihn per Schockmunition lahm und versteckt ihn rasch bei der ersten Bombe. Jetzt die Stufen hoch. Oben springt Ihr über den großen Sicherungskasten. Dahinter entschärft Ihr Bombe Nr. Zwei. Sofort danach klettert Ihr das Rohr in der Nähe hinauf und betäubt von oben zwei weitere Soldaten mit Haftschockern. Schießt jetzt alle Lichter aus und entschärft die letzte Bombe bei einem Haufen Sandsäcken. Jetzt rennt Ihr wie der Teufel zu der Tür, durch die Douglas geflohen ist und tretet sie ein, um den letzten Soldaten zu eliminieren. Folgt dem Gang, klettert die Leiter empor und erschießt Douglas Shetland, oder lasst es bleiben.


XB Am Ende der neunten Mission müsst Ihr eine Entscheidung treffen.

Mission 10:
Kokubo Sosho

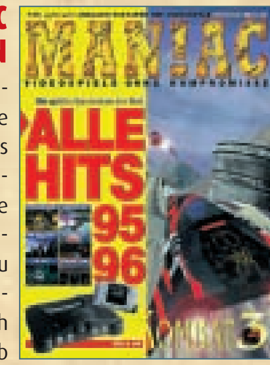
Vom Startpunkt aus öffnet Ihr das große Tor und betretet einen Korridor mit zwei Wachen und einer Infrarot-Kamera. Benutzt den Sicherungskasten neben dem Eingang um die Lichter zu löschen und vermöbelt die Soldaten. Unter der Kamera wählt Ihr die offene Tür. Im Gang dahinter gibt es rechts einen Schacht mit einer Röhre, an der Ihr in den vierten Stock klettern könnt. Folgt hier dem Summen und klettert die Wand hoch, hinter der das Geräusch am lautesten tönt. Oben warten zwei Soldaten, von denen einer den Boden wischt. Hängt Euch an das Rohr über den beiden und schaltet sie von oben aus. Versteckt die Körper im dunklen Areal vor der Halle. Durchquert dann die Halle und benutzt einen Kriechgang, um in den Raum mit den gefangenen Amerikanern zu gelangen. Schleicht durch die Schatten an der Wand zum linken Gefangenen und sprecht ihn an. Danach kehrt Ihr zum ersten Korridor zurück, brecht die verschlossene Tür unter der Infrarot-Kamera auf und klettert die Leiter hinauf. Hier führt ein Kriechgang ins Klo des I-SDF Gebäudes. Von dort aus kommt Ihr zu einem erleuchteten Korridor mit einem Sicherungskasten an der Wand. Schaltet die Lichter aus und verhört den Soldaten, der zum Nachsehen vorbeikommt. Unten stört Ihr die Kamera per OCP, pfeift beide Wachen herbei und versteckt Ihre ohnmächtigen Körper unter den Stufen. Hackt den Retina-Scanner bei den Stufen und tretet durch die Tür in der Nähe. Hinter einer Ecke hackt Ihr die Tür mit dem Computerschloss und betretet den Server-Raum. Versteckt Euch beim Server in der Nähe, stört die nähergelegene der beiden Kameras, prüft per Nachtsicht das Sichtfeld der zweiten Kamera und holt Euch flugs vom zentralen Rechner die Daten. Dann haut Ihr ab, bevor die erste Kamera wieder online geht. Draußen könnt Ihr jetzt durch die gepanzerte Doppeltür den Kriegsraum betreten. Schaltet eine der beiden Kameras per OCP aus, schleicht an der Wand entlang zur Rückseite des Komplexes. wo Ihr beide Wachen erledigt. Oberhalb der verschlossenen Türen zum zentralen Kriegsrat findet Ihr einen praktischen Kriechgang. Belauscht von dort das Palaver und wartet Grims Funkspruch ab. Jetzt scannt Ihr den Laptop des Generals per EEV. Wieder draußen, fahrt Ihr mit dem Lift an der Front des Komplexes nach unten. Sobald der Lift anhält, hängt Ihr Euch an den Rand der Falltür und lasst Euch an der Wand des Schachtes entlang von Sprosse zu Sprosse fallen. Am Boden seht Ihr links drei Soldaten Haftminen anbringen. Wartet, bis sie weg sind, betretet den Raum in der Nähe und weicht per Themo-Optik den Lasern aus. Dahinter kommt Ihr in ein Rechenzentrum. Gleich nach Eurem Eintreten könnt Ihr rechts über ein Geländer springen und an den Computern vorbeischleichen. Hinter einem Schreibtisch führt ein Fenster in einen Gang, der an den Soldaten vorbeiführt. Schleicht die nahen Stufen hinauf und schießt die Lichter aus. Am anderen Ende des Raumes könnt Ihr schließlich eine Sprengladung an den Servern anbringen. Hackt Euch zuvor in den Computer und wartet die Explosion aus der Entfernung ab. Zieht Euch zurück, geht draußen die Stufen hinauf, wendet Euch nach links und laßt Otomo seine Show abziehen. Danach sprintet Ihr rechts in den vorher verschlossenen Server-Raum durch die Falltür und in Otomos-Büro. Rettet den Bastard! Packt ihn Euch auf die Schulter und platziert eine zweite Sprengladung am Fenster hinter seinem Schreibtisch. Deckung!


XB Am Anfang von Mission 10 müsst Ihr Euch unter dem Sichtkegel der Infrarot-Kamera in die rechte, offene Tür begeben.


XB Ganz am Schluss bringt Ihr am Fenster mit den aufsteigenden Luftblasen einen Sprengsatz an und taucht davon.

Es war einmal...

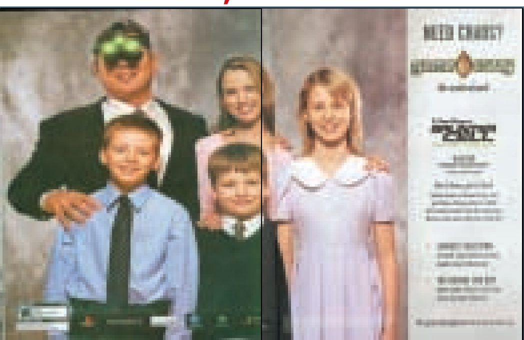
MAN!AC VOR 10 JAHREN



Das Ende der 2D-Spiele: Diese plakative Überschrift ziert das MAN!AC'sche Editorial. Traditionelle Bitmap-Spiele gehören laut einem Besucher der CGD-Konferenz zu einer aussterbenden Spezies. Auf der E3 setzte sich dieser Trend fort. Egal ob EAs 3D-Shooter "Prowler" für das 3DO oder das futuristische "Ballblazer X" für die Playstation – alle prahlen mit opulenten 3D-Welten. In der 3DO-Zone begeistert das spektakuläre "Slam'n'Jam" Martin und in der Neo-Geo-Ecke sorgt das Beat'em-Up "Savage Reign" mit riesigen Sprites und Mega-Specials für ein breites Knauf-Grinsen. In der Medien-Rubrik nimmt Winnie die Zukunft von PC-Spielmaschinen unter die Lupe und fragt sich, ob 32-Bit-Konsolen wie Segas Saturn oder die Playstation durch Pentium und Windows 95 in Bedrängnis geraten.

ANZEIGEN-GALERIE

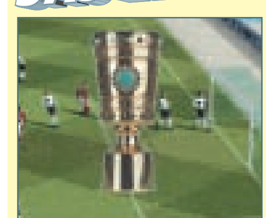
WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



"Splinter Cell" – ein Spiel für die ganze Familie: Von dieser witzigen Anzeige vom Verleihhaus 'GameCrazy' dürfen sich einige hiesige Werbeagenturen eine Scheibe abschneiden.



DAS LETZTE...



Nach dem blamablen Abschneiden der letzten MAN!AC-Delegation beim PES Media Cup 2004 soll in diesem Jahr alles besser werden. Matthias, Oliver und Raphael haben sich akribisch auf das Fußballspektakel vorbereitet – wie es ausgeht, erfahrt Ihr demnächst.

NEXT TIME 07/2005

Die nächste Ausgabe steht ganz im Zeichen der vom 17. bis 20 Mai stattfindenden E3: MAN!AC enthüllt in einem monströsen Special alle Geheimnisse von Nintendos **Revolution**, Sonys **Playstation 3** und Microsofts **Xbox 2** – wer springt alles auf den HDTV-Zug auf und wie steht es mit der Abwärtskompatibilität? Dazu gibt's Berichte zu lang ersehnten Top-Titeln wie **Mario 128** und **Perfect Dark Zero**. Import- und RPG-Freunde frohlocken: Wir wagen uns in die epische Welt von **Wild Arms: Alter Code F**. Als besonderer Leckerbissen warten überdies **16 Seiten Extended**-Specials.



Nervenkitzel: Auf der E3 in Los Angeles erfahren die MAN!ACs alles über die Videospiel-Zukunft.

Auf der MAN!AC-DVD:

- **Conker: Live & Reloaded** Wir erforschen in einem Preview die Welt des frechen Hörnchens.
- **Cold Winter** Ob die optisch imposante Ballerei den Vorschusslorbeeren gerecht wird, erfahrt Ihr im ausführlichen Test.
- **Nackte Tatsachen** In ausländischen Spielhöllen trifft man sie öfter: Willige Mädchen, die sich für teures Geld beim virtuellen Poker- und Pool-Spiel entblättern.
- **SNK Neo Geo** Das teuerste Modulsystem aller Zeiten im großen DVD-Check – seht SNKs Prügelfamilie und die besten Vertreter von den anderen Genres in Bewegung.

Ab Freitag, den 3. Juni

IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Stephan Freundorfer (sf), David Mohr (dm), Christian Huberts (ch, Praktikant)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)

Abo-Service
Hotline 089/85709155, E-Mail: maniac@acxiom.com
Abocoupon siehe Seite 122
Nachbestellungen
im Internet unter www.maniac.de und auf Seite 122

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv: "Far Cry Instincts" © Ubisoft
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP, Telefon (0 82 33) 74 01-12, Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky, Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.
IVW

INSERENTEN